



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Autores:

Sailema León Elsa Jeaneth

Olmos Caisaguano Cristian Javier

Tutor:

MSc. José Nicolás Barbosa Zapata

Latacunga - Ecuador

Febrero - 2018

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, Sailema León Elsa Jeaneth y Olmos Caisaguano Cristian Javier declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: **“Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales”**, siendo el **Msc. José Barbosa** tutor del presente trabajo; eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Sailema León Elsa Jeaneth

C.I. 0503274284

Olmos Caisaguano Cristian Javier

C.I. 0503195307

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el título:

“Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales”, de Sailema León Elsa Jeaneth y Olmos Caisaguano Cristian Javier, de la carrera de Ciencias de la Educación Mención Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero, 2018

El Tutor

Firma

MSc. José Nicolás Barbosa Zapata

C.C.0501886618

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto las postulantes: **Sailema León Elsa Jeaneth y Olmos Caisaguano Cristian Javier** con el título de Proyecto de Investigación: **“Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, febrero, 2018

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
MSc. Milton Fabián Herrera Herrera

Lector 2
Phd. Nelson Arturo Corrales Suárez

Lector 3
MSc. Isaac Eduardo Cajas Cayo

AGRADECIMIENTO

En este trabajo queremos inmortalizar la profunda gratitud que guardamos a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a todos los docentes de la carrera de Educación Básica, a nuestro docente tutor del presente proyecto de investigación MSc. José Barbosa y a nuestra familia; institución y personas que han sido ese soporte académico y emocional para cristalizar esta meta.

¡A todos muchas gracias!

Elsa Jeaneth Sailema León
Cristian Javier Olmos Caisaguano

DEDICATORIA

Todo nuestro esfuerzo y dedicación plasmados en el presente trabajo, queremos públicamente dedicar a las personas más importantes en nuestras vidas que han sido fortaleza y motivación permanente en nuestra carrera universitaria: a nuestros hijos, padres y familiares que sacrificaron su tiempo para vernos cristalizar este anhelado sueño.

Janeth y Cristian

RESUMEN

Conociendo la gran importancia y la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, el presente estudio es un trabajo de investigación, en el que se intenta dar respuesta a un grave problema que ha existido en la población escolar: la falta de diversión del niño que le permita interactuar más a menudo con los demás y el no practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo.

En estas circunstancias se consideró urgente aportar con un problema que se ha tornado común en las instituciones del sistema educativo en donde el papel pasivo del estudiante asociado a la forma de abordar los temas por parte de los docentes, causa un estado de letargo pedagógico, generando sensaciones y sentimientos desagradables, como cansancio, desanimo, indiferencia y soledad

El objetivo que generó el presente proyecto de investigación fue determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018.

Los resultados de la investigación dejan al descubierto serias limitaciones del manejo áulico de los docentes para la concreción de las destrezas de la asignatura en grado y nivel respectivo; por lo tanto la importancia de la investigación se dimensiona en la recomendación el de estrategias operativas de trabajo lúdico con las cuales el docente mediante la planeación didáctica alcance un aprendizaje significativo del área de Ciencias Naturales en los estudiantes objeto de estudio.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, procesos enseñanza aprendizaje, Ciencias Naturales.

ABSTRACT

Knowing the great importance of the game in the development of all students' other skills, this study is intended to respond to a severe issue that has existed in the school population: the lack of fun of the child that allows him/her to interact more often with others which causes the absence of companionship and collaborative work. In these circumstances it was considered urgent to contribute with a study-problem that has become common in the institutions of the educational system where the passive role of the student associated with the way of addressing the issues by teachers causes a state of pedagogical lethargy, generating unpleasant feelings, such as fatigue, discouragement, indifference, and loneliness. The objective of this research was to determine the importance of recreational activities as a methodological strategy in the teaching-learning process of the Natural Sciences area in the Seventh Grade of Basic General Education at the Educational Unit "Manuel Gonzalo Albán Rumazo" in the school year 2017-2018. The results of the investigation reveal serious limitations about the classroom management of teachers for the concretion of the skills in grade and level; therefore, the importance of the research is dimensioned in the recommendation of operational strategies of playful work, so teachers through a didactic planning reaches a significant learning in the area of Natural Sciences into their students.

Keywords: Playful strategies, Teaching-learning processes, Natural Sciences.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO	Pág.
PORTADA.....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
5.1. Contextualización del problema.....	5
5.2. Antecedentes de Estudio.....	8
5.3. Formulación del Problema.....	10
6. OBJETIVOS:.....	11
General.....	11
Específicos.....	11
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	12
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	13
8.1. La Didáctica.....	13
8.1.1. Concepto de didáctica.....	14
8.1.2. Importancia de la Didáctica.....	15
8.1.3. Estrategias Didácticas.....	16
8.2. El juego didáctico.....	17

8.2.1. Enfoque didáctico del juego.....	17
8.2.2. Ventajas del juego en el aprendizaje.....	19
8.2.3. Fases del juego.....	20
8.3. Estrategias lúdicas.....	21
8.3.1. Definición de lúdica.....	21
8.3.2. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje.....	22
8.3.2. Rol del educador en las estrategias lúdicas.....	25
8.4. Teorías del aprendizaje.....	26
8.4.1. Teoría conductista o del estímulo respuesta.....	27
8.4.2. Teoría genetista o evolutiva.....	27
8.4.3. Teoría cognoscitiva.....	28
8.4.4. Teoría combinada.....	28
8.5.1. La enseñanza.....	29
8.5.2. El aprendizaje.....	30
8.6. Enseñanza de las Ciencias Naturales.....	31
8.6.1. Currículo de Educación General Básica.....	32
8.6.2. Orientaciones metodológicas del Currículo Educativo.....	33
8.6.3. Bloques curriculares del área de Ciencias Naturales.....	34
8.6.4. Objetivos de la enseñanza de las Ciencias Naturales.....	36
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	37
10. METODOLOGÍA:.....	38
10.1. Enfoque de la investigación.....	38
10.2. Modalidades de la investigación.....	38
<i>Bibliografía Documental</i>	38
<i>De campo</i>	38
10.3. Nivel o tipo de investigación.....	39
10.4. Técnica e instrumento de investigación.....	39
10.5 Unidades de estudio.....	39
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	39
11.1. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.....	40

11.2. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”	50
12. IMPACTOS	60
13. PRESUPUESTO	60
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
Conclusiones	61
Recomendaciones.....	61
15. BIBLIOGRAFÍA	63
16. ANEXOS	

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: “Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales”.

Fecha de inicio: Abril del 2017

Fecha de finalización: Febrero del 2018

Lugar de ejecución: Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo“, Séptimos Grados de E.G.B.

Barrio: Centro

Parroquia: Aláquez

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Zona: N. 3

País: Ecuador

Facultad que auspicia: Ciencias Humanas y Educación.

Carrera que auspicia: Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Equipo de Trabajo

Tutor: MSc. José Nicolás Barbosa Zapata

Cédula: 0501886618

Teléfono: 0992 999888

Correo electrónico: jose.barbosazq@utc.edu.ec

Coordinadores del Proyecto

Nombre: Sailema León Elsa Jeaneth

Cédula: 050327428-4

Teléfono: 0979061442

Correo electrónico: [sailemaelsa@gmail.com](mailto:saillemaelsa@gmail.com)

Nombre: Olmos Caisaguano Cristian Javier

Cédula: 050319530-7

Teléfono: 0987192446

Correo electrónico: cristianolmos@rocketmail.com

Área de Conocimiento: Didáctica de Ciencias Naturales

Línea de investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social

Sub línea de investigación: Formación y desarrollo profesional docente.

2. RESUMEN DEL PROYECTO

Conociendo la gran importancia y la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, el presente estudio es un trabajo de investigación, en el que se intenta dar respuesta a un grave problema que ha existido en la población escolar: la falta de diversión del niño que le permita interactuar más a menudo con los demás y el no practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo.

En estas circunstancias se consideró urgente aportar con un problema que se ha tornado común en las instituciones del sistema educativo en donde el papel pasivo del estudiante asociado a la forma de abordar los temas por parte de los docentes,

causa un estado de letargo pedagógico, generando sensaciones y sentimientos desagradables, como cansancio, desánimo, indiferencia y soledad

El objetivo que generó el presente proyecto de investigación fue determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018.

Los resultados de la investigación dejan al descubierto serias limitaciones del manejo áulico de los docentes para la concreción de las destrezas de la asignatura en grado y nivel respectivo; por lo tanto la importancia de la investigación se dimensiona en la recomendación de estrategias operativas de trabajo lúdico con las cuales el docente mediante la planeación didáctica alcance un aprendizaje significativo del área de Ciencias Naturales en los estudiantes objeto de estudio.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Uno de los factores que se asocian al bajo rendimiento escolar en las áreas básicas o instrumentales del currículo ecuatoriano es precisamente la desatinada aplicación de estrategias metodológicas en el aula. Desde esta perspectiva los niños se aburren tremendamente siguiendo un libro de texto o escuchando la rutinaria clase magistral del docente; muy al contrario ellos necesitan interactuar permanentemente en la construcción de su conocimiento y en este sentido las actividades lúdicas y el juego es el aliado ideal para un aprendizaje eficaz y significativo.

El **aporte práctico** que proporciona la investigación es un diagnóstico claro de las falencias metodológicas en el proceso enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales, producto del cual se delinearán recomendaciones para un trabajo lúdico en la gestión áulica; al mismo tiempo que **el aporte metodológico** constituyen el diseño de instrumentos de recolección de información que pueden ser de gran utilidad y guía para investigaciones similares.

La relevancia social del proyecto se define en cuanto a los beneficios que aporta a toda la comunidad del aprendizaje de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”. Por un lado a los docentes les permitirá reorientar sus prácticas profesionales con la aplicación de actividades lúdicas en todos el proceso del ciclo del aprendizaje; de esta forma los alumnos se constituirán en el centro de atención y participación activa en la construcción del conocimiento y desarrollo de destrezas.

El impacto del presente trabajo investigativo concibe un cambio positivo de las prácticas institucionales y docentes, centradas en la actividad lúdica como eje fundamental en el proceso didáctico de la asignatura de Ciencias Naturales.

El proyecto fue plenamente **factible** ejecutarlo puesto que se dispuso de los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros para su desarrollo; desde luego existieron imprevistos como tiempo y la falta de información científica sobre las variables de estudio, factores que se constituyeron en limitaciones o **dificultades** que se presentaron en el transcurso del proceso de investigación.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios del proyecto constituyen:

Tabla 1: Beneficiarios del proyecto

BENEFICIARIOS DIRECTOS			BENEFICIARIOS INDIRECTOS		
ESTUDIANTES			DIRECTIVOS		
HOMBRES	MUJERES	TOTAL	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
25	42	67	3	0	3
DOCENTES			PADRES DE FAMILIA		
5	9	14	50	65	115
TOTAL			TOTAL		
30	51	81	53	65	118

Fuente: Archivo maestro de la U. E. Manuel Gonzalo Albán Rumazo

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1. Contextualización del problema

La utilización de estrategias lúdicas representa un factor valioso dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, considerando que el juego es una actividad que responde al interés de todas las personas sin importar su edad, es moldeable y se puede adaptar para abordar cualquier tipo de enseñanza, genera espacios libres para el disfrute, la creación y el aprendizaje.

A nivel nacional la utilización de estrategias lúdicas para la enseñanza en los niveles de educación básica superior no está contemplada dentro de las orientaciones metodológicas del Ministerio de Educación, por lo que no se consideran como actividades estratégicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente en las áreas principales del conocimiento, por considerarlas como materias formales que requieren de un aprendizaje técnico o instrumental, lo cual desvirtúa el valor de las actividades lúdicas dentro de los procesos educativos.

Por medio de la investigación se pretende profundizar en los fundamentos teóricos y epistemológicos que clarifiquen el camino para la utilización de estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niveles de educación básica superior, buscando establecer las condiciones, frecuencia y tipo de actividades que se puedan utilizar para mejorar la calidad de la enseñanza de las Ciencias Naturales.

El Ministerio de Educación (2013) señala que “Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación” (p.14).

En el currículo educativo de los niveles de educación obligatoria si bien se habla de estrategias participativas no promueve de manera activa la utilización de las actividades lúdicas, ni mucho menos de la metodologías centradas en el juego didáctico como estrategia metodológica, este tipo de actividades han sido relegadas a

la enseñanza de las ciencias no formales como la educación artística o la cultura física por considerarse que no tienen mucho valor para la enseñanza de áreas como las Ciencias Naturales en las que los estudiantes deben adquirir destrezas para observar, explorar, planificar, indagar, investigar, predecir, formular hipótesis, experimentar, medir, procesar evidencias, registrar evidencias, analizar, desarrollar modelos y usar instrumentos por lo que se piensa que su proceso de enseñanza debe ser muy riguroso y estricto.

El juego es una actividad que llama la atención y el interés de todas las personas sin distinción de edades, ya sea con fines recreativos o educativos estas actividades pueden aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permiten dinamizar la clase, captar la atención y motivar a los estudiantes en su proceso formativo así como también fomentar la auto preparación y el trabajo en equipo.

En el caso de la educación básica superior se utilizan generalmente métodos centrados en el trabajo cooperativo, en la elaboración de proyecto, realización de experimentos, entre otras actividades para desarrollar el pensamiento científico en los estudiantes, es poca la inclusión de actividades lúdicas puesto que no se ha aclarado el valor y el aporte que pueden tener los juegos didácticos para el aprendizaje, la tecnificación de las clases para el abordaje de contenidos en las principales áreas del conocimiento considerando que su contenido científico no puede ser sustentado en juegos didácticos ha ocasionado que el juego sea excluido al campo de la actividad física y no como ente potenciador del conocimiento y la educación.

Muy por el contrario los juegos didácticos según su diseño y complejidad pueden aportar a exigir un mayor nivel de entendimiento y asimilación del conocimiento de modo que el estudiante adquiera la capacidad de poner en práctica estos conocimientos en medio de los juegos ya sean individuales o colectivos los juegos ayudan a que el alumno aprenda jugando y relacione el conocimiento con una sensación de felicidad que le produce el juego.

En la Zona educativa N° 3 a la cual pertenece la provincia de Cotopaxi con sus diferentes cantones y parroquias, es poca la utilización de actividades lúdicas para los procesos de enseñanza-aprendizaje por lo que las expectativas y objetivos educativos no han sido alcanzados satisfactoriamente.

Los estudiantes de la provincia de Cotopaxi de acuerdo a los resultados de las pruebas Ser Ecuador publicados por el Ministerio de Educación alcanzan puntajes por debajo de los 5000/1000 puntos en el dominio de conocimientos de Ciencias Naturales, lo cual refleja la existencia de deficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La metodología utilizada en generalmente se basa en estrategias participativas y colaborativas de manera general se aplican las estrategias basadas en problemas, exposiciones o en desarrollo proyectos de una manera estricta y formal, el docente en su esfuerzo por mejorar el desarrollo cognitivo del estudiante ha caído en el tecnicismo de los métodos educativos tradicionales, por lo que es necesaria una nueva perspectiva que permita a los educadores reconocer el valor de los juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2013) señala además que El currículo de Ciencias Naturales, de este subnivel: “Contribuye a los objetivos generales del área, a través del desarrollo de habilidades del pensamiento científico, la valoración de la ciencia, la integración de los conceptos de las ciencias biológicas, químicas, físicas, geológicas y astronómicas, referidos al mundo natural y tecnológico” (p. 786)

Un proceso educativo riguroso y formal genera que los jóvenes estudiantes vayan perdiendo interés y la enseñanza pierda dinamismo, la falta de interés genera a su vez desmotivación ya que el estudiante observa el proceso de aprendizaje como una actividad obligatoria haciendo que baje su nivel de aprendizaje y por ende no alcance los objetivos e indicadores de desempeño establecidos para su nivel educativo, que en este nivel educativo están centrados en el conocimiento de los seres vivos y las relaciones existentes entre estos y los ecosistemas de tal forma que se aprende la

necesidad de cuidar el medio ambiente y las especies que conviven con la humana en el planeta Tierra.

En la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” los estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica no presentan un nivel satisfactorio de conocimiento en el área de las Ciencias Naturales, presentan dificultades para alcanzar las destrezas que se plantean en el currículo educativo y de manera primordial se evidencia una falta de interés y sentido de importancia hacia la materia por considerarla aburrida y poco dinámica.

Con la utilización de actividades lúdicas se busca dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que los estudiantes se sientan más atraídos por la inclusión de actividades novedosas, juegos didácticos que les permitan ir relacionando fácilmente con los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales y de esta manera aprender de una forma entretenida.

El juego didáctico no es una actividad sencilla, sino que más bien requiere de un complejo proceso de selección de actividades, planificación y organización para que pueda cumplir con el objetivo pedagógico planteado, en el caso de los objetivos específicos del área de Ciencias Naturales es necesario que se diseñen juegos tanto individuales como grupales que enseñen a los estudiantes la importancia del trabajo colectivo para la consecución de los objetivos.

5.2. Antecedentes de Estudio

Uno de los factores de gran repercusión en el rendimiento escolar de los niños constituye la aplicación de estrategias innovadoras en la gestión del aprendizaje; sobre este tema existen numerosos estudios realizados por investigadores educativos a nivel local, nacional y mundial.

Acosta y Monroy (2012) en su tesis de licenciatura titulada “*Estrategias lúdico pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y educación ambiental a partir de los ejes articuladores en los estudiantes del grado tercero de la institución*”

educativa técnica agroindustrial general Santander del municipio de Rioblanco”, concluyen que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral.

Esta investigación analiza desde un enfoque global la inclusión de las actividades lúdicas como parte del proceso formativo del estudiante tanto en los ámbitos no científicos como en los científicos potenciando la receptividad del alumno en base a su interés situacional y por ende el aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje no tiene por qué convertirse en una actividad tediosa y aburrida hasta el punto que los alumnos lo consideren una obligación y no como una oportunidad, lo cual puede poner en riesgo el aprendizaje y el desarrollo personal y social del individuo y de la sociedad. Por lo tanto la inclusión de actividades lúdicas en el contexto educativo puede proveer dinamismo y creatividad en el aula de clase.

Sobre este mismo tema de estudio Maigua (2013) en su investigación titulada *“Elaboración de material didáctico en el área de Ciencias Naturales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los quintos años de Educación Básica de la escuela Ana Páez de la parroquia Eloy Alfaro barrio San Felipe, en el periodo escolar 2012– 2013”*, resalta que el tratamiento en el área de Ciencias Naturales en la escuela no se reduce sólo a realizar experimentos con los materiales específicos, hacer ciencia escolar implica tener un objetivo, un problema, una pregunta sobre algún aspecto de la realidad que nos guíe a observar el objeto en cuestión o a investigar en diversas fuentes para describirlo, conocerlo y proponer soluciones.

Los objetivos de aprendizaje que se plantean para el área de las Ciencias Naturales exigen de los estudiantes un nivel de aprendizaje elevado para lo que se requiere que se cumplan los factores del aprendizaje que son el pensamiento o inteligencia y la memoria que son las capacidades intelectuales del individuo y la atención que es la

capacidad de enfoque selectivo del ser humano para centrarse en algo específico, en este marco la propuesta de utilizar actividades lúdicas ayuda a mejorar el proceso de atención del estudiantes por lo llamativo de sus actividades.

Otro aporte constituye el trabajo de graduación de Flores (2014) previo a la obtención del título de Maestría en Pedagogía, en su tesis “*Estrategias lúdicas para la enseñanza en las Ciencias Naturales (Biología) en el área de Primaria*”, la autora resalta que es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de Ciencias Naturales (Biología). Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área.

En este sentido el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.

Formulación del Problema

¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018?

6. OBJETIVOS:

General

Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018.

Específicos

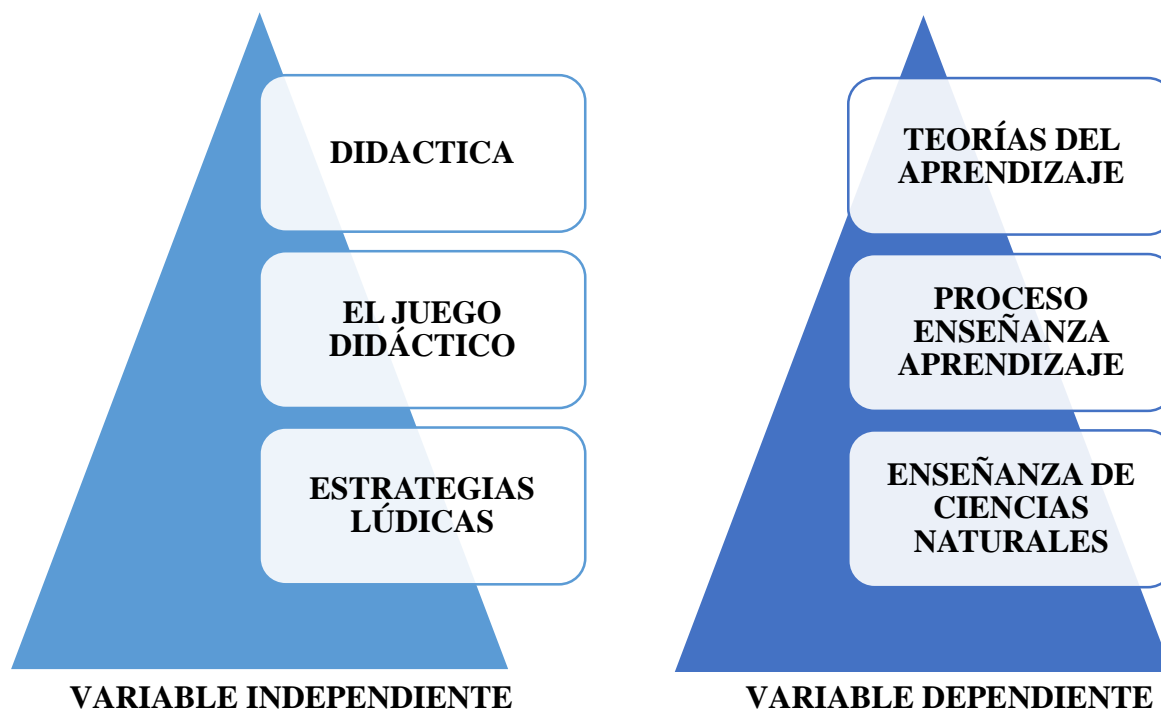
- Definir las teorías conceptuales sobre el aporte de las actividades lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales a través fuentes de revisión bibliográficas primarias y secundarias.
- Diseñar el procedimiento metodológico para la recolección de la información sobre las variables de estudio en la Unidad “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.
- Diagnosticar el nivel de inclusión y aceptación de las estrategias lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales en la institución objeto de estudio.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS			
Objetivos Específicos	Actividad	Resultado de la actividad	Medios de verificación
Definir las teorías conceptuales sobre el aporte de las actividades lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales a través fuentes de revisión bibliográfica primarias y secundarias.	Revisión de fuentes bibliográficas Selección de contenidos Elaboración de citas y referencias bibliográficas.	Estructuración de la fundamentación científica	Fuentes bibliográficas Fichas Bibliográficas. Informe del proyecto. Archivos electrónicos.
Diseñar el procedimiento metodológico para la recolección de la información sobre las variables de estudio en la Unidad “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.	Diseño y Aplicación de Encuestas, entrevistas y guías de observación.	Abstracción de datos estadísticos que permitan validar la investigación.	Encuesta Cuestionario Entrevista Guía de preguntas Observación Guía de Observación.
Diagnosticar el nivel de inclusión y aceptación de las estrategias lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales en la institución objeto de estudio.	Análisis de estudios y comparación de información	Determinar el aporte de la lúdica en la enseñanza de las Ciencias Naturales	Conclusiones y Recomendaciones

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Gráfico 1: Categorías científicas



Fuente: Marco científico técnico de la investigación

8.1. La Didáctica.

La didáctica es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos.

En este contexto facilita la organización de la práctica educativa para articular los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el compromiso adecuado para establecer explícitamente las intenciones de enseñanza-aprendizaje que va a

desarrollar el docente en cada actividad y en el entorno educativo. Por otra parte posibilita planear de manera estructurada y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar con arte el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula. Por lo cual implica fundamentalmente unos pasos de previsión, selección y organización de todos los elementos que componen la situación del aprendizaje.

8.1.1. Concepto de didáctica.

Escudero (1981) conceptualiza a didáctica como la "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (p.117).

En consecuencia bien se puede decir que la didáctica es una disciplina dedicada al estudio de los métodos y estrategias concernientes al proceso de enseñanza-aprendizaje para la formación integral de los estudiantes. Esta ciencia ha adquirido mayor importancia con los estudios que demuestran la diversidad de tipos y estilos de aprendizaje que exigen al docente diversificar y especializar sus estrategias metodológicas a fin de alcanzar un mejor nivel de aprendizaje del estudiante.

Sobre este mismo tema Mattos (1963) señala sobre la didáctica general que:

La parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. También ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea (Mattos, 1963, pág. 30)

Desde la perspectiva del autor la didáctica general se encarga del estudio, análisis y proposición de métodos y estrategias de enseñanza, ofreciendo a los educadores una

amplia gama de acciones educativas con base en estudios psicológicos y cognitivos que determinan las mejores estrategias de acuerdo a los factores relacionados como la edad, el contexto cultural, situación socioeconómica, entre otros.

Fernández Huerta (1973) resalta que la: "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza" (p.27). El aprendizaje es un proceso que requiere de la existencia de ciertos factores para desarrollarse de manera exitosa y que se alcance un objetivo educativo específico en esta perspectiva la didáctica se centra el regularizar los procesos educativos.

Zabalza (1990) por su parte propone que la didáctica tiene una doble finalidad "La primera finalidad, como ciencia descriptivo-explicativa, representa una dimensión teórica. La segunda, como ciencia normativa, es su aspecto práctico aplicado y consiste en la elaboración de propuestas para la acción" (p. 54).

De lo anterior se puede evidenciar que a didáctica tiene una finalidad teórica y una práctica, en la dimensión teórica la didáctica se encarga del análisis y descripción del proceso de enseñanza, aprendizaje, los procesos, los participantes y los contenidos, mientras que en la dimensión práctica la didáctica se encarga de elaborar métodos y estrategias que ayuden a mejorar la calidad educativa y el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

8.1.2. Importancia de la Didáctica.

No cabe la menor duda que una de las asignaturas claves en la formación de los docentes es la didáctica, por esta razón Torres y Girón (2009) afirman que:

La didáctica general, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. (Torres y Girón, 2009, p.11)

En tal virtud se considera que la importancia de la didáctica radica en la posibilidad que esta ofrece de mejorar el proceso educativo, a través de la concepción del aprendizaje como un conjunto de factores que confluyen entre sí y que inciden ya sea positiva o negativamente en el nivel de aprendizaje del estudiante.

Con esto se busca desarrollar estrategias metodológicas congruentes con las necesidades sociales y culturales específicas, así como las necesidades e intereses particulares de cada estudiante, de tal modo que se pueda garantizar una educación de calidad y una formación integral de todos los alumnos.

8.1.3. Estrategias Didácticas.

Las estrategias didácticas son herramientas claves para el buen desempeño de la acción pedagógica. Velasco y Mosquera (2010) señalan que “El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza _ Aprendizaje” (p.2).

En consecuencia las estrategias didácticas son las acciones y actividades específicas que el docente planifica, estructura y ejecuta para alcanzar los objetivos planteados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Son actividades intencionales y estructuradas que ejecuta el docente ya sea dentro o fuera del aula escolar y que se hallan registradas en su planificación curricular.

Es necesario que el educador esté consciente de las necesidades específicas del entorno educativo en el que se desarrolla y con base en eso seleccionar las estrategias didácticas idóneas, para que el proceso de enseñanza aprendizaje no se dé improvisadamente, debido a que la organización es la base del éxito en cualquier aspecto no solo en la educación.

Sobre el mismo tema Fonseca y Aguaded (2007) mencionan que:

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de

la docencia. Hacer una distinción conceptual, entre método, técnica y estrategia, permite asumir coherentemente el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para los espacios mediados. (Fonseca & Aguaded, 2007, p. 1-2)

La selección de estas actividades estará influenciada por diferentes factores que el docente debe considerar para la elección de estrategias adecuadas, como las características de la asignatura, los contenidos, el momento, el nivel educativo, el interés del alumno, los objetivos educativos, las destrezas a desarrollar, entre otros factores. De tal modo que se puedan seleccionar, adaptar y ejecutar actividades de utilidad para el proceso educativo.

8.2. El juego didáctico.

Los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

8.2.1. Enfoque didáctico del juego.

Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades, de hecho es el primer acto creativo del ser humano jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos.

Sanuy (1998), indica que “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, en el mismo se

debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

El juego generalmente es conocido como una actividad divertida, de distracción que produce alegría y relajación, sin embargo, como señala el autor es una actividad más compleja en la que se generan interacciones estimulantes para el desarrollo integral de los estudiantes tanto técnica como humana mente, permite además una mejora significativa de las habilidades y destrezas del individuo.

Desde esta perspectiva Domínguez (2015) señala que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas. (Domínguez, 2015, pág. 16)

El juego desde una perspectiva didáctica aporta a diversas dimensiones del desarrollo humano, ya sea al desarrollo motriz, afectivo, cognitivo, psicológico, entre otros. De estos el más importante para los fines investigativos es el aporte al desarrollo cognitivo del estudiante, el juego es un potencial instrumento mediador entre el conocimiento y el alumno.

El juego con su función didáctica adquiere un valor significativo en el contexto educativo. Chacón (2008) señala que el juego didáctico “Contribuye a motivar a los estudiantes para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos” (p.3)

El principal factor de interés del juego didáctico es su capacidad de motivar al estudiante, considerando que la motivación es un eje clave para el aprendizaje la

inclusión de actividades que incrementen el nivel de motivación del alumno sin duda contribuyen a mejorar la calidad y cantidad de aprendizaje.

8.2.2. Ventajas del juego en el aprendizaje

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. Minerva (2002) manifiesta que:

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo. (Minerva, 2002, pág. 290)

El juego permite al estudiante conjugar el crecimiento cognitivo con el desarrollo social, es decir no solo lo prepara técnicamente en conocimientos científicos sino también humanísticamente preparado como ser social para compartir y convivir en sociedad. En el aspecto educativo el juego puede interrelacionar fuertemente la información que recibe el estudiante con la sensación de placer y felicidad que hará de este un aprendizaje más significativo.

Sobre este mismo hecho Gallo y Sailema (Gallo & Sailema, 2011) describen las ventajas del juego como:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los y las estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los y las estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los niños y niñas.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente del alumnado y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (Gallo & Sailema, 2011, pág. 27).

Desde la óptica de los autores el juego didáctico presenta beneficios tanto para el estudiante como para el docente. En el caso del estudiante fomenta la motivación, la participación, el trabajo colectivo, la aplicación práctica del conocimiento, mejores relaciones interpersonales, desarrollo de conductas pro sociales, en tanto que para el docente es un mecanismo eficaz para el desarrollo de contenidos así como también para la evaluación ya que permite evidenciar el nivel de aprendizaje que ha alcanzado cada estudiante e identificar las principales dificultades y falencias de cada alumno.

8.2.3. Fases del juego

El juego didáctico no es una actividad totalmente espontánea, sino que más bien requiere de un nivel de planificación y estructuración por parte del docente para que esta alcance los objetivos educativos para los cuales ha sido diseñada. En este contexto se reconocen tres fases del juego la introducción, el desarrollo y el cierre.

En este contexto Gallo y Sailema (2011) manifiestan que **la introducción** “Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos” (p.29).

En la primera fase, la **introducción** se plantea actividades como la discusión y organización del grupo de estudio, en el cual se presenta la actividad y se dan a conocer los objetivos y las reglas del juego a fin de que todos los estudiantes estén

informados de la actividad a desarrollarse, y de ser el caso la formación de equipos o grupos para la ejecución del juego didáctico.

Gallo y Sailema (2011) indican que “Durante el **desarrollo** del juego se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego” (p.29).

De lo anterior se evidencia que durante el **desarrollo**, los estudiantes son el eje central del proceso, es la ejecución misma del juego, la participación activa de cada alumno tal como ha sido estipulado en el inicio. En esta fase el docente se convierte en una guía pasiva, en un observador del accionar del grupo de estudiantes.

Gallo y Sailema (2011), mencionan que “El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades” (p.29).

En el **cierre** del juego se da por terminado cuando un estudiante o un grupo de estudiantes ganan. Al finalizar el juego es importante la intervención del docente para estimular a los estudiantes a la discusión acerca de las principales dudas sobre los contenidos o la actividad, que le permitan al estudiante reforzar el contenido aprendido.

8.3. Estrategias lúdicas

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Desde esta óptica es importante analizar los aportes de varios autores con respecto a la definición que ellos realizan al término lúdica.

8.3.1. Definición de lúdica

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La

actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Al respecto Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), mencionan que:

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. (Jiménez, Dinello, & Alvarado, 2004, pág. 15)

La lúdica como señalan los autores es una cualidad humana, una característica descriptiva que hace referencia a la capacidad de liberarse, romper esquemas, innovar, imaginar, crear, en medio de la búsqueda de la felicidad, que es un anhelo común de todas las personas.

La felicidad es un concepto subjetivo que se encuentra estrechamente ligado con la percepción subjetiva también de cada persona, acorde con sus intereses y creencias cada persona construye su concepto de felicidad y es allí a donde dirige sus esfuerzos para alcanzar la felicidad.

En el mismo sentido Domínguez (2015), señala que la lúdica es:

La capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad. El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance. (Domínguez, 2015, pág. 12)

La búsqueda de la felicidad a través del componente lúdico permite al individuo desarrollarse en un momento de libertad y creatividad, en medio de acciones y actividades espontáneas que proporcionen emociones placenteras para el estudiante.

8.3.2. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje

Pese a que el proceso educativo ha sido considerado por años como un proceso formal, cargado de tecnicismos desde el enfoque tradicionalista de la educación, en la actualidad se buscan nuevas estrategias que permitan alcanzar mejores resultados en

cuanto al campo educativo, en este sentido se han desarrollado las propuestas de las estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Domínguez (2015) señala que:

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los estudiantes y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un clima lúdico. (Domínguez, 2015, pág. 14)

Considerando que el aprendizaje se da por medio de las experiencias significativas que puede tener el estudiante con los objetos y con los sujetos que lo rodean se puede afirmar que entre más interacciones desarrolle el alumno, mejor será su nivel de aprendizaje, sin embargo hay que considerar que no se trata solamente de una interacción la que se requiere para aprender, es necesario un intercambio positivo de información para el cual el estudiante debe conjugar factores intrínsecos que le permitan asimilar la información que le proporciona esa interacción específica.

Goleman (1996) señala que “el comportamiento humano está condicionado en 20% por la parte racional consciente y hasta en 80% por nuestro inconsciente, o dicho más precisamente por los recuerdos de nuestros sentimientos inconscientes” (p. 16).

Las acciones, conductas y aprendizajes del ser humano tiene una base neurológica fundamentada principalmente sobre su parte emocional, en este sentido la lúdica permite interconectar el aprendizaje con la parte emocional, debido a que provee al alumno de una carga emocional de felicidad y placer que relaciona directamente con la información y la construcción del conocimiento adquiriendo de este modo un aprendizaje significativo y duradero.

La lúdica, según Dinello (2007), “es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la

comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas” (p.22).

El aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje se argumenta en la relación emocional positiva que es capaz de desarrollar el estudiante al participar en actividades lúdicas estructuradas con objetivos educativos que le permiten conocer, explorar, experimentar, en medio de un ambiente divertido y espontaneo acorde con sus intereses particulares.

Domínguez (2015) por su parte afirma que:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Domínguez, 2015, pág. 15).

La inclusión de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje generalmente se ha limitado a la enseñanza de valores o destrezas manuales, sin embargo se ha relegado el espacio de la enseñanza de las Ciencias Naturales a métodos educativos formales. Por lo tanto es necesario un cambio de perspectiva desde las autoridades educativas y los docentes para aprovechar el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de todas las áreas del saber.

En el mismo orden Chacón (2008) señala que:

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. (Chacón, 2008, pág. 3)

De los diferente autores citados se puede concluir que en muchas ocasiones el docente mantiene estrategias muy rigurosas y formales que terminan por aburrir y cansar al estudiante, el cual pierde el interés en la asignatura, disminuye su atención y

predisposición para aprender lo cual se verá reflejado un nivel bajos de aprendizaje y rendimiento escolar. Por lo tanto es importante concientizar a los educadores de la necesidad de mantener un proceso educativo dinámico, atractivo e interesante para que el alumno se sienta motivado de aprender.

8.3.2. Rol del educador en las estrategias lúdicas

Fernández y otros (2000. p. 52), resume el rol del educador respecto a las estrategias lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

En este mismo orden, enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más

pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.

Resulta oportuno entonces, hablar sobre permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

8.4. Teorías del aprendizaje

Frente al problema del aprendizaje se han desarrollado diversas teorías según la forma como conceptúan el aprendizaje y como se considera que se produce este proceso en el cerebro humano; partiendo de este criterio encontramos la teoría conductista, que es la más antigua de la familia, fundamentada en el aprendizaje condicionado, caracterizado por el estímulo – respuesta, que son reacciones instintivas del ser humano, en Rusia esta teoría fue desarrollada por Pavlov, en Estados Unidos por Watson y posteriormente por Skinner, entre otros psicólogos; luego tenemos la del psicólogo Suizo, de los avances cronológicos del niño. O genética planteada por Jean Piaget; otra teoría importante que cabe mencionar es el cognoscitividad, basada en el aspecto psicológico emotivo del aprendizaje, y sustentada por Ausubel y Gardner mediante sus propuestas del aprendizaje significativo y de las inteligencias múltiples, también recibe el aporte de Lev Vigotsky con su constructo de las zonas de aprendizaje (Barca & Nuñez, 2004, Pág. 45).

8.4.1. Teoría conductista o del estímulo respuesta.

Para Cano, (2010) “los conductistas los eventos mentales no son la causa de la conducta”. En este sentido la conducta puede ser entendida, predicha y controlada sin tomar en consideración los eventos mentales. Estos son, efectivamente productos colaterales o resultados de la conducta abierta

Para el autor los seres humanos actuamos constantemente y ese actuar es nuestra conducta. La conducta reflexiva, a su vez, no está incluida en la conducta operante, la cual es la que opera sobre el ambiente. Si existe este orden y puede ser estudiado, y si el individuo naturalmente emite conductas, entonces las conductas pueden ser determinadas. El segundo elemento es la respuesta que ocurre. El tercer elemento son las contingencias de reforzamiento las cuales forman la relación entre el estímulo y la respuesta. Las consecuencias solamente ocurren si la respuesta es emitida en presencia del estímulo discriminativo.

8.4.2. Teoría genetista o evolutiva.

Definida también como "Teoría del Desarrollo: por la relación que existe "entre el desarrollo psicológico y el proceso de aprendizaje; éste desarrollo empieza desde que el niño nace y evoluciona hacia la madurez; pero los pasos y el ambiente difieren en cada niño aunque sus etapas son bastante similares. Los seres humanos son productos de su construcción genética y de los elementos ambientales, vale decir que se nace con estructuras mentales según Kant, Piaget en cambio, enfatiza que estas estructuras son más bien aprendidas; en este sentido la posición Piagetiana es coherente consigo mismo.

Para afianzar lo antes mencionado se tomara la cita textual de Esteves, (2008),“El desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje” (pág. 33).

Este autor parte de la idea que el aprendizaje consiste en la adquisición de una nueva estructura de operaciones mentales a través del proceso de equilibrio. Todo docente está permanentemente promoviendo aprendizajes de este tipo, mientras que es la vida misma la constante proveedora de aprendizajes de primer tipo. Esto es producto del primer tipo de aprendizaje.

8.4.3. Teoría cognoscitiva.

La teoría cognoscitivista tiene sus raíces en las corrientes filosóficas denominadas relativismo positivo y fenomenología. Esta corriente psicológica del aprendizaje se aboca al estudio de los procesos cognoscitivistas y parte del supuesto de que existen diferentes tipos de aprendizaje, esto indica que no es posible explicar con una sola teoría todos los aprendizajes. Ejemplo: aprendizaje de tipo afectivo (Carmona, 1998, pág. 18).

Esta teoría tiene como principal defensor a Piaget para este autor el niño es un ser pensante y cambiante siempre está en constante evolución, por lo que es importante mencionar que el desarrollo es un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional e intelectual mediante el cual se convierten en adultos. Para que el niño se desarrolle de una manera satisfactoria e integral, debe tener contacto con la realidad, adquirir contenidos de aprendizaje, los cuales se forman a partir de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y los hábitos.

8.4.4. Teoría combinada.

Es la combinación de las ideas del aprendizaje condicionado que plantea el conductismo, mas el aprendizaje por fases evolutivas de adaptación propuesto por Piaget, e incluso lo que Bandura llama el aprendizaje social, fundamentado en el paradigma socio critico de Vigostky, (Carmona, 1998, pág. 23).

Esta es una propuesta desarrollada por Robert Gagne, quien sostiene que el aprendizaje es el cambio de una capacidad humana sin que pueda explicarse por un

simple proceso de maduración natural, cambio que ha de expresarse finalmente en su conducta.

8.5. Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje también conocido como el acto didáctico, en un proceso secuencial de actividades que toman tanto el docente como el estudiante para alcanzar los objetivos específicos de cada uno, es decir el objetivo de enseñar que tiene el profesor como el objetivo de aprender del alumno.

8.5.1. La enseñanza

La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. Torres y Girón, (2009) consideran que:

La enseñanza es la actividad que se realiza para orientar o dirigir el aprendizaje. Para enseñar bien necesitamos, tener una noción clara y exacta de lo que es realmente enseñar y aprender, pues existe una relación directa y necesaria no solamente teórica sino también práctica, entre estos dos conceptos básicos de la didáctica. Enseñar es incentivar y orientar con técnicas apropiadas, el proceso de aprendizaje de los alumnos en las áreas o asignaturas. (Torres y Girón, 2009, p.25)

La enseñanza actualmente es considerada un proceso dinámico y multidisciplinario encaminado a la orientación y preparación del alumno. La enseñanza surge en la necesidad directa que tiene alguien de aprender, es decir, que la enseñanza no tiene ningún sentido ni propósito fuera del aprendizaje. Para alcanzar el objetivo de la enseñanza el docente debe elegir las estrategias, métodos y actividades adecuadas considerando los diversos factores que participan en el acto didáctico.

Es importante reconocer el cambio perspectivo que ha tenido el docente en las últimas décadas con base en el enfoque constructivista de la educación los docentes se han visto en la necesidad de prepararse tanto en la asignatura que van a impartir como en el conocimiento de los procesos cognitivos y los factores que inciden en el

aprendizaje de los estudiantes para mejorar sus estrategias y alcanzar mejores resultados.

8.5.2. El aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias y habilidades que serán útiles y significativos para toda la vida; al respecto Riva (2009) señala que:

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. (Riva, 2009, p. 55)

De acuerdo a lo mencionado por la autora se puede afirmar que el aprendizaje es un proceso, es decir una secuencialidad de etapas de pasos o actividades que se dan para que el alumno conozca algo que hasta ese momento ignoraba. El aprendizaje no es producto del paso del tiempo, no sucede por inercia es el resultado de las experiencias que ofrece el ambiente.

Sobre este mismo tema, un aporte importante es el realizado por Mallart (2000) quien menciona que “Desde el punto de vista vulgar se podría decir que aprender es beneficiarse de la experiencia, pero ocurre que no siempre nos perfeccionamos al aprender porque también se aprenden hábitos inútiles o incluso perjudiciales” (p.420).

No todo aprendizaje es bueno pues en el entorno cultural y social no todo es bueno por tanto también existen experiencias malas que también pueden ser aprendidas, en el caso de la educación formal los contenidos y experiencias deben estar diseñadas con una perspectiva positiva.

Correll (1969) afirma que "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber" (p.15).

En consecuencia supone un cambio conductual debido a la adquisición y asimilación de nueva información, es decir, no se limita solamente al campo de la educación. El individuo aprende para sobrevivir y adaptarse a las necesidades de su entorno, además de que los contenidos que aprende los utiliza para su desarrollo, una condición básica para el aprendizaje generalmente es la necesidad, si el individuo identifica la necesidad de aprender un contenido o información se genera la motivación.

Para De la Torre (1993) la instrucción "es el aprendizaje interiorizado que contribuye a la construcción del pensamiento de forma eficiente" (p.448).

En un nivel superior del aprendizaje se alcanza la instrucción que se describe como un proceso de interiorización de la información, es decir, no se limita tan solo a conocer sino que en base a esa información se ha elaborado un conocimiento interno al cual el estudiante le ha otorgado un valor y utilidad, en su fase superior el estudiante alcanza la posibilidad de aplicar ese conocimiento interiorizado en la resolución efectiva de problemas cotidianos y científicos.

8.6. Enseñanza de las Ciencias Naturales

La enseñanza de las distintas áreas del saber incluidas las Ciencias Naturales, se encuentran considerados dentro del currículo de educación para los niveles de educación obligatoria. Esta área del saber de manera específica es de gran interés e importancia puesto que sienta las bases para el aprendizaje de asignaturas más especializadas como son la Química, la Biología y la Física en los niveles del Bachillerato General Unificado.

En cuanto a la enseñanza de las Ciencias Naturales el Ministerio de Educación (2013), señala que:

La enseñanza de las Ciencias Naturales, en Educación General Básica, se orienta al conocimiento y la indagación científica sobre los seres vivos y sus interrelaciones con el ambiente, el ser humano y la salud, la materia y la energía, la Tierra y el Universo, y la ciencia en acción; con el fin de que los estudiantes desarrollen la comprensión conceptual y aprendan acerca de la

naturaleza de la ciencia y reconozcan la importancia de adquirir las ideas más relevantes acerca del conocimiento del medio natural, su organización y estructuración, en un todo articulado y coherente. (p.100)

La enseñanza de las Ciencias Naturales en los niveles de educación básica están enfocados al conocimiento, exploración, indagación, experimentación del estudiante en medio de la interacción con el medio natural que lo rodea para que sea capaz de valorar, cuidar y proteger los diferentes ecosistemas y seres vivos en torno al respeto por la naturaleza.

8.6.1. Currículo de Educación General Básica

El currículo de educación general básica es un documento propuesto por el Ministerio de Educación ecuatoriano, el cual contiene los lineamientos estratégicos para el desarrollo educativo a nivel nacional.

Congruentemente el Ministerio de Educación (2013) señala:

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas. (Ministerio de Educación, 2013, p.4)

Dentro del Currículo Educativo se realizan algunas consideraciones tanto en el ámbito de las áreas del conocimiento, las orientaciones metodológicas y los objetivos esperables para cada asignatura de tal modo que se orienta de manera clara el accionar docente para la consecución de los objetivos pedagógicos señalados.

El currículo educativo adquiere relevancia por su función regulatoria de los procesos educativos a nivel de todas las instituciones educativas del país, con el propósito de que se mantenga un nivel de igualdad en el desarrollo cognitivo de todos los niños y niñas a nivel nacional, este documento se aplica tanto en las instituciones de los centros urbanos así como de los rurales.

8.6.2. Orientaciones metodológicas del Currículo Educativo

Dentro del currículo educativo se hace mención de las orientaciones metodológicas propuestas por el Ministerio de Educación para el accionar docente. El Ministerio de Educación (2013) señala que:

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. (Ministerio de Educación, 2013, pág. 14)

De lo anterior se puede afirmar que la educación general básica busca desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes , para lo cual se hace imprescindible la integración activa del alumno dentro de las experiencias de aprendizaje, como parte de las estrategias se proponen acciones relacionadas con la lectura y la investigación.

En el mismo sentido el Ministerio de Educación (2013) considera que “En el caso de la Educación General Básica, especialmente en sus primeros tres subniveles, se integrarán en todas las áreas referenciadas a la vida cotidiana y al entorno inmediato de los estudiantes” (p.15)

Se orienta además que durante los primeros tres años de educación básica se utilicen contenidos y materiales procedentes del entorno inmediato del alumno, de tal modo que el estudiante este en la capacidad de relacionar el nuevo conocimiento en base de sus conocimientos previos y de esta forma alcanzar un aprendizaje significativo.

Sin embargo dentro de estos lineamientos no se encuentra estipulada la utilización de estrategias lúdicas como instrumentos potenciadores del aprendizaje de las competencias científicas en los niveles de Educación básica Superior. En consecuencia se evidencia la existencia de un deficiente nivel de inclusión de actividades lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

8.6.3. Bloques curriculares del área de Ciencias Naturales

Bloque 1: Los seres vivos y su ambiente

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 1 señala:

Este bloque, en el nivel de Educación General Básica, se desarrolla alrededor de dos conceptos fundamentales. El primero; hace relación a la comprensión de que la vida es resultado de la evolución y que la gran diversidad de seres vivos es la consecuencia de procesos evolutivos, que se han dado durante cientos de millones de años. El segundo; se refiere a las interrelaciones de los seres vivos con su ambiente físico y biológico, que son clave para su supervivencia. (Ministerio de Educación, 2013, p. 108).

De lo anterior se puede concluir que el bloque curricular de los seres vivos y su ambiente pretende generar en el estudiante el conocimiento de las formas de vida animal y vegetal de su entorno natural y reconocer las interacciones de estas formas de vida en medio de los micro y macro ecosistemas, a fin de que se puedan desarrollar valores de respeto a la vida y al entorno para salvaguardar los recursos naturales para las futuras generaciones.

Bloque 2: Cuerpo humano y salud

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 2 describe:

En este bloque, se aspira a que los estudiantes, desde el nivel de Educación General Básica, se reconozcan como seres vivos con necesidades; identifiquen sus sistemas corporales; expliquen el funcionamiento y la relación de sus sistemas; valoren la importancia de la salud como un estado físico, psíquico y social. (Ministerio de Educación, 2013, p. 108)

En torno al conocimiento del cuerpo humano y la salud, se busca que el estudiante conozca el complejo funcionamiento del cuerpo humano, el reconocimiento de sus partes corporales tanto internas como externas y las funciones específicas de cada sistema corporal, así como el reconocimiento y desarrollo de hábitos beneficiosos para su salud como el ejercicio y la alimentación tomando en consideración el incremento actual de la tasa de enfermedades crónicas por malos estilos de vida.

Bloque 3: Materia y energía

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 3 afirma:

El tercer bloque comprende la enseñanza de la Química y la Física, con un enfoque actual, para la adquisición de aprendizajes básicos vinculados con la formación integral científico-tecnológica que nuestra sociedad necesita. En el nivel de Educación General Básica se promueven los conocimientos básicos que deben adquirir los educandos, previo al estudio de estas asignaturas en el nivel Bachillerato General Unificado. (Ministerio de Educación, 2013, p. 109).

Este bloque curricular abarca el estudio de la materia y la energía, sus estados, propiedades y procesos de transformación, en los niveles del bachillerato este bloque curricular se desarrolla a través de las asignaturas de física, química y biología, en las cuales se profundiza en el conocimiento científico.

Bloque 4: La Tierra y el Universo

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 4 considera:

Este bloque, desde la Educación General Básica, trata de la historia y las transformaciones de la Tierra, como resultado de fenómenos naturales, y de las actividades humanas que inciden en los factores abióticos, en la diversidad biológica, en los recursos naturales y en la vida del ser humano. (Ministerio de Educación, 2013, p. 109).

En el desarrollo del bloque curricular Tierra y Universo se pretenden dar a conocer a los estudiantes el entorno físico del planeta Tierra así como la relación de este con otros planetas, sistemas y galaxias. El planeta Tierra está compuesto por varios elementos su forma es cambiante en función de los cambios naturales que modifican su estructura demográfica.

Bloque 5: Ciencia en Acción

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 5 manifiesta:

Los bloques “Ciencia en acción”, en Educación General Básica, así como “Biología, Física y Química en acción”, en el Bachillerato General Unificado,

tienen por objeto el estudio de la naturaleza social del conocimiento científico-tecnológico y sus incidencias en los ámbitos: económico, social, ambiental y cultural de las sociedades. (Ministerio de Educación, 2013, p. 109).

De lo anterior se puede concluir que el bloque de ciencia en acción busca que el estudiante aplique en la práctica los conocimientos teóricos que han adquirido en cada uno de los bloques curriculares para la resolución efectiva de los problemas cotidianos que se les pueda presentar.

Con este bloque curricular se busca del estudiante las propuestas de acción para la resolución de los conflictos de orden social, científico, tecnológico, político y ambiental en los cuales puedan incidir los conocimientos de las Ciencias Naturales para mejorar la sociedad actual.

8.6.4. Objetivos de la enseñanza de las Ciencias Naturales

Las Ciencias Naturales tienen como propósito esencial que los estudiantes reconozcan la ciencia como una actividad humana en permanente construcción, con alcances y limitaciones, cuyos productos son aprovechados según la cultura y las necesidades de la sociedad. En estas circunstancias de manera general el Ministerio de Educación señala:

El área de Ciencias Naturales aporta a la formación integral de los estudiantes porque su planteamiento reconoce que diversas culturas han contribuido al conocimiento científico, con el propósito de lograr el bienestar personal y general, y además crea conciencia sobre la necesidad de reducir el impacto humano sobre el ambiente, a través de iniciativas propias y autónomas. (p.101)

El objetivo principal de la enseñanza de las Ciencias Naturales se centra en el conocimiento propio del individuo y de la relación que este tiene con las demás formas de vida, crear una conciencia ambiental que permita proteger el ambiente natural del planeta Tierra, reduciendo el impacto ambiental que ha generado la acción del hombre sobre los recursos naturales.

En cuanto a los objetivos para el nivel de educación básica superior el Ministerio de Educación (2013) menciona que son:

- Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva.
- Describir la reproducción asexual y sexual en los seres vivos y deducir su importancia para la supervivencia y diversidad de las especies.
- Diseñar modelos representativos de los flujos de energía en cadenas y redes alimenticias, identificar los impactos de la actividad humana en los ecosistemas e interpretar las principales amenazas. (Ministerio de Educación, 2013, p. 112)

Los objetivos específicos que se plantean en torno a la enseñanza de las Ciencias Naturales en los niveles de educación básica superior son el desarrollo de las destrezas y capacidades del estudiante para describir organismos vivos simples y complejos que le permitan conocer su propio cuerpo y la organización estructural de los otros seres vivos, su medio de reproducción tanto sexual como asexual como medio para la perpetuación de todas las especies.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Cuáles son las teorías conceptuales que fundamentan el aporte de las actividades lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales?

¿Qué procedimiento metodológico es útil para la recolección de la información sobre las variables de estudio en la Unidad “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”?

¿Cómo diagnosticar el nivel de inclusión y aceptación de las estrategias lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales en la institución objeto de estudio?

10. METODOLOGÍA:

Para el desarrollo del trabajo de campo fue necesario definir el enfoque y modalidades de investigación a utilizarse para la recopilación de la información, así como el nivel, las técnicas e instrumentos para el registro de datos en relación directa a las características particulares de las unidades de estudio.

10.1. Enfoque de la investigación.

La investigación corresponde al diseño cuantitativo, porque recogió y analizó datos cuantitativos o valores numéricos sobre las dimensiones e indicadores de las dos variables de la investigación, en este caso las estrategias lúdicas y el proceso enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en los estudiantes del Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.

10.2. Modalidades de la investigación

Para el desarrollo del trabajo de investigación fue necesaria la aplicación de la investigación bibliográfica documental y la investigación de campo:

Bibliografía Documental

Esta modalidad de investigación fue de gran aporte para la búsqueda, recopilación de información de fuentes bibliográficas y electrónicas, selección, clasificación y redacción de diferentes componentes del informe del proyecto de titulación como: la contextualización del problema de investigación, los antecedentes de estudio, la fundamentación científica y la discusión de resultados

De campo

Esta investigación se utilizó para la recopilación de información de la población investigada, en este caso en las encuestas realizadas a los 14 docentes y a los 67 estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.

10.3. Nivel o tipo de investigación

El estudio desarrollado correspondió a un nivel descriptivo, debido a que a través de la investigación se realizó una descripción diagnóstica de la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Naturales, identificando en este proceso las fortalezas y debilidades de la gestión didáctica del docente.

10.4. Técnica e instrumento de investigación

La encuesta se constituyó en una técnica de gran utilidad para obtener información de la población investigada, es decir para los 14 docentes y 67 estudiantes, con este propósito se realizó el proceso de operacionalización de las variables, señalamiento de dimensiones, indicadores e ítems básicos; estos componentes fueron indispensables para el diseño de un cuestionario de 10 preguntas cerradas, instrumento que fue aplicado de manera directa a los dos segmentos investigados.

10.5 Unidades de estudio

La investigación de campo se aplicó en la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”, para ello el universo se clasificó en dos grupos o estratos:

Tabla 1: Unidades de estudio

GRUPOS	POBLACIÓN	PORCENTAJE
Docentes	14	17%
Estudiantes	67	83%
Total	81	100%

Fuente: Archivo Maestro (AMIE) de la secretaría del plantel

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La información fue recopilada de manera directa mediante una encuesta a 14 docentes del bloque N° 2 y a 67 estudiantes de los Séptimos Grados paralelos “A” y “B”, luego se procedió a la tabulación por grupos y preguntas para su posterior representación estadística en tablas y gráficos; seguido de un análisis y discusión de resultados.

11.1. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

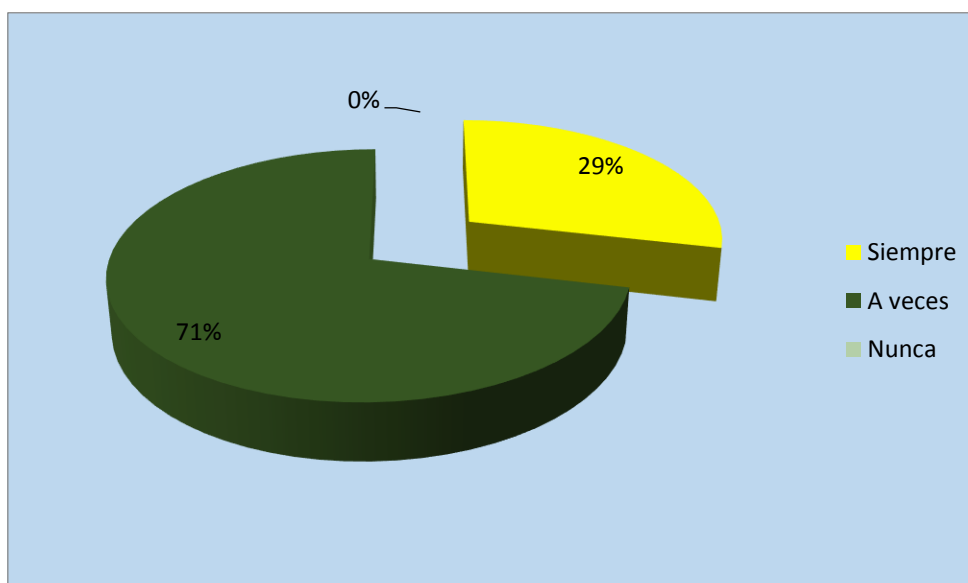
Pregunta N. 1: ¿Utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?

Tabla 2: Uso del juego antes de clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	29%
A veces	10	71%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 2: Uso del juego antes de clases



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

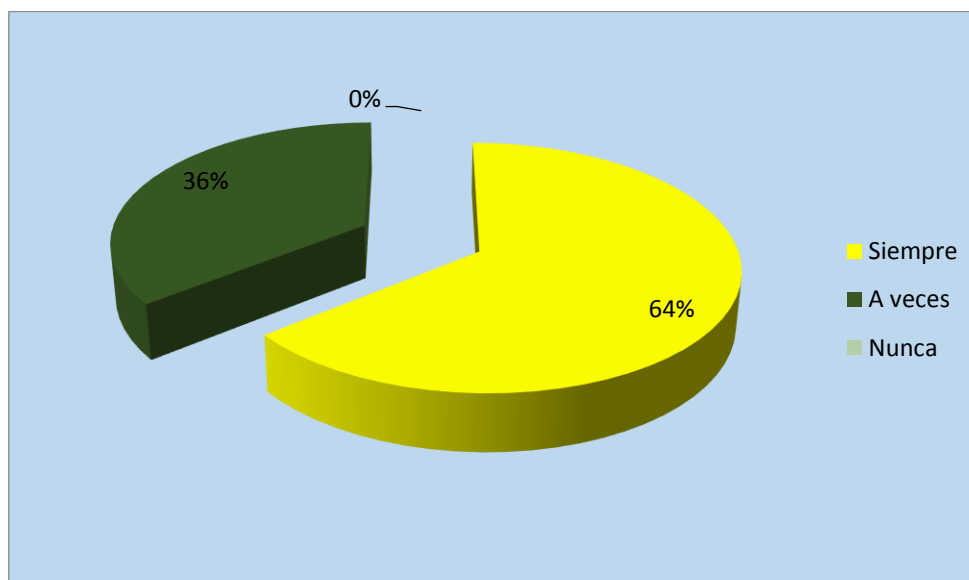
Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 4 que representan el 29% responden que siempre utilizan juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales, 10 docentes que son el 71% responden que solamente lo hacen a veces; estos resultados evidencian que los docentes están descuidando un elemento esencial en la clase que es la motivación inicial.

Pregunta N. 2: ¿La concentración y atención de los estudiantes a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando les hace jugar y participar?

Tabla 3: Concentración mejora con el uso del juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	64%
A veces	5	36%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 3: Concentración mejora con el uso del juego

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 9 que representan el 64% responden que siempre la concentración y atención de los estudiantes a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando se les hace jugar y participar, 5 docentes que son el 36% responden que a veces; estos datos confirman la importancia de las actividades lúdicas para despertar el interés y captar la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

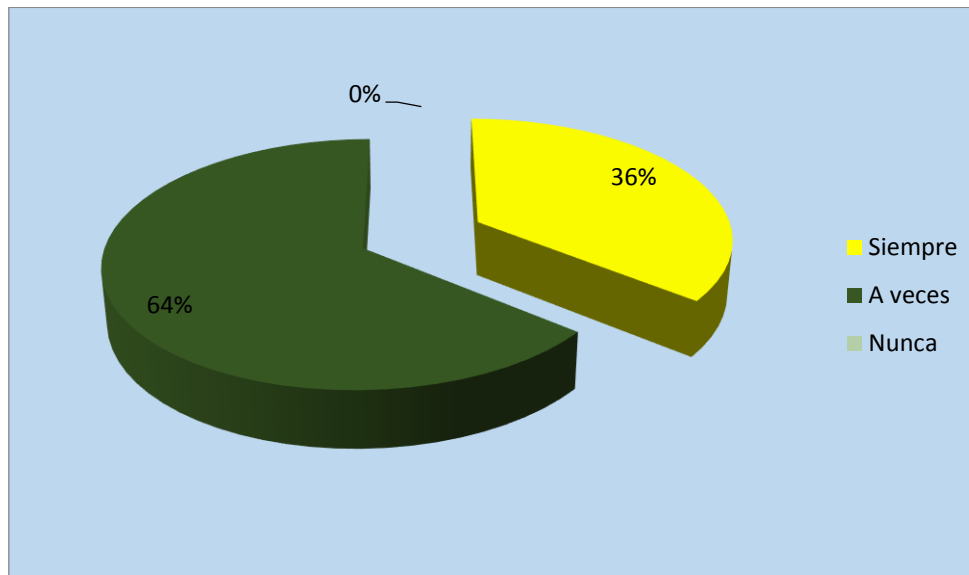
Pregunta N. 3: ¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales les enseña nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas?

Tabla 4: Nuevos contenidos y el juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	36%
A veces	9	64%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 4: Nuevos contenidos y el juego



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 5 que representan el 36% responden que siempre en las clases de Ciencias Naturales les enseñan los nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas, 9 docentes que son el 64% responden que a veces; es evidente que los docentes tienen un criterio equivocado del uso de los recursos lúdicos únicamente como elemento de motivación, contrariamente a esta percepción la recreación es una estrategia que potencia los nuevos aprendizajes.

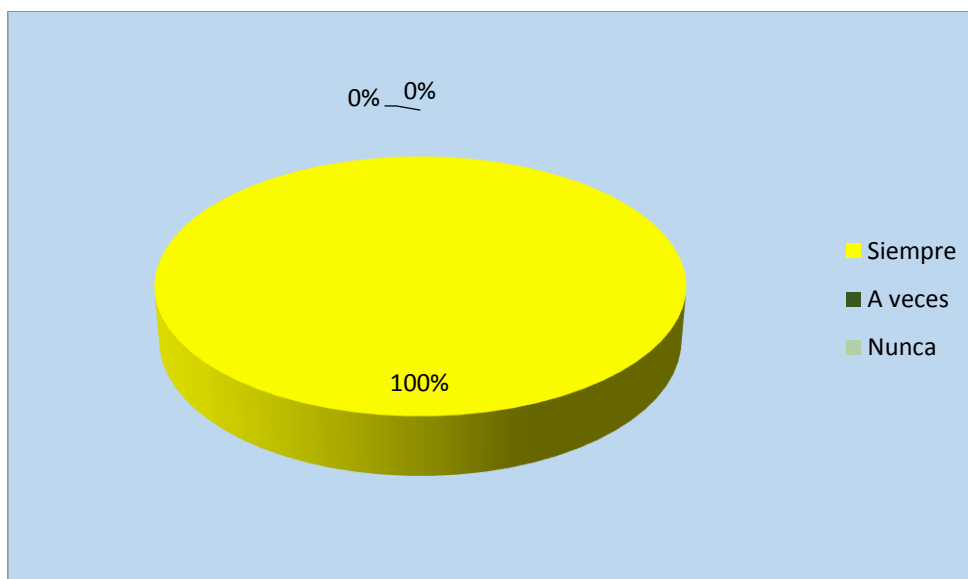
Pregunta N. 4: ¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace responder los talleres para ver si han aprendido?

Tabla 5: Lectura del texto y talleres

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 5: Lectura del texto y talleres



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 encuestados 14 que representan el 100% responden que siempre en las clases de Ciencias Naturales les hacen leer el texto a los estudiantes y les hacen responder los talleres para ver si han aprendido; resulta preocupante ver como los docentes han centrado su trabajo de aula esquematizados en el uso del texto como único recurso y estrategia de trabajo, dejando aun lado los intereses y expectativas de los estudiantes.

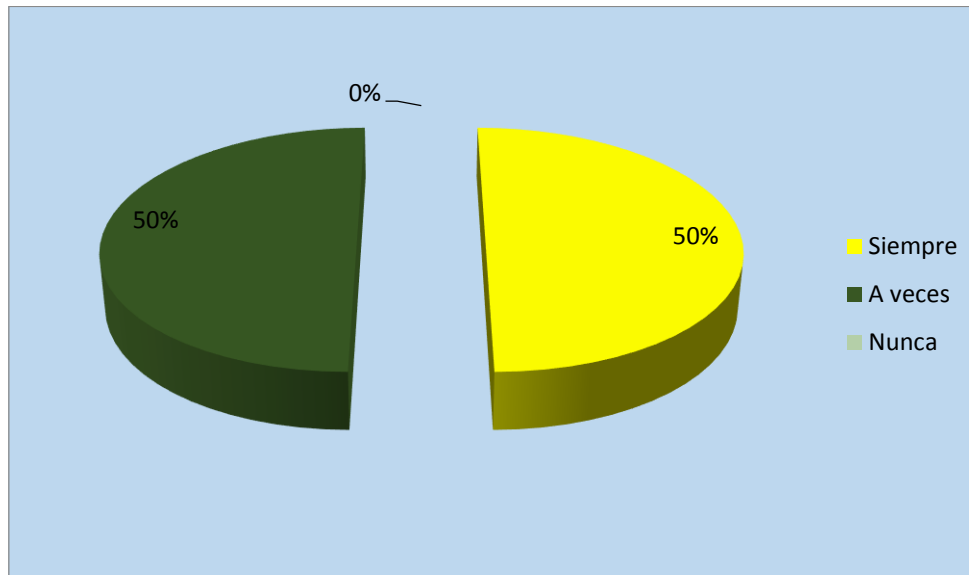
Pregunta N. 5: ¿Cuándo realiza actividades recreativas en clase de Ciencias Naturales los estudiantes aprenden y no se olvidan?

Tabla 6: Actividades recreativas y aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	50%
A veces	7	50%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 6: Actividades recreativas y aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 7 que representan el 50% responden que siempre que realizan actividades recreativas en clase de Ciencias Naturales los estudiantes aprenden y no se olvidan, mientras tanto 7 docentes que son el 50% responden que a veces; es evidente que cuando los estudiantes aprenden jugando llega a la memoria de largo plazo y se convierte en aprendizaje significativo.

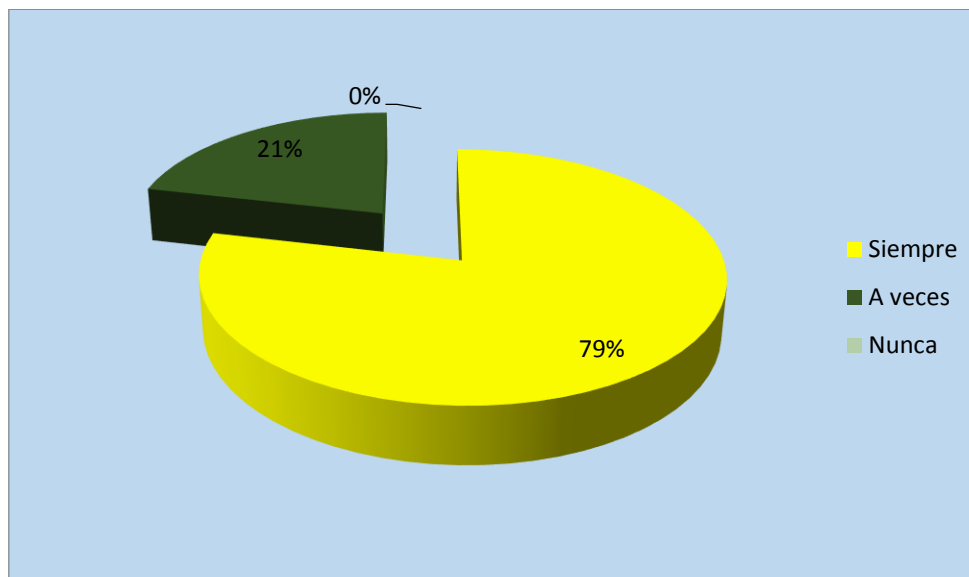
Pregunta N. 6: ¿En sus clases de Ciencias Naturales motiva, indaga los conocimientos previos, desarrolla el nuevo conocimiento y refuerza el nuevo aprendizaje?

Tabla 7: Cumplimiento del ciclo del aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	79%
A veces	3	21%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 7: Cumplimiento del ciclo del aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 11 que representan el 79% responden que siempre en sus clases de Ciencias Naturales motivan, indagan los conocimientos previos, desarrollan el nuevo conocimiento y refuerzan el nuevo aprendizaje, mientras tanto 3 docentes que son el 21% responden que a veces; si bien es cierto la mayoría de estudiantes cumplen el ciclo del aprendizaje en la clase, no deja de preocupar que haya un minúsculo grupo que no lo haga, esto produce un rompimiento de actividades secuenciales importantes en el proceso didáctico de clase.

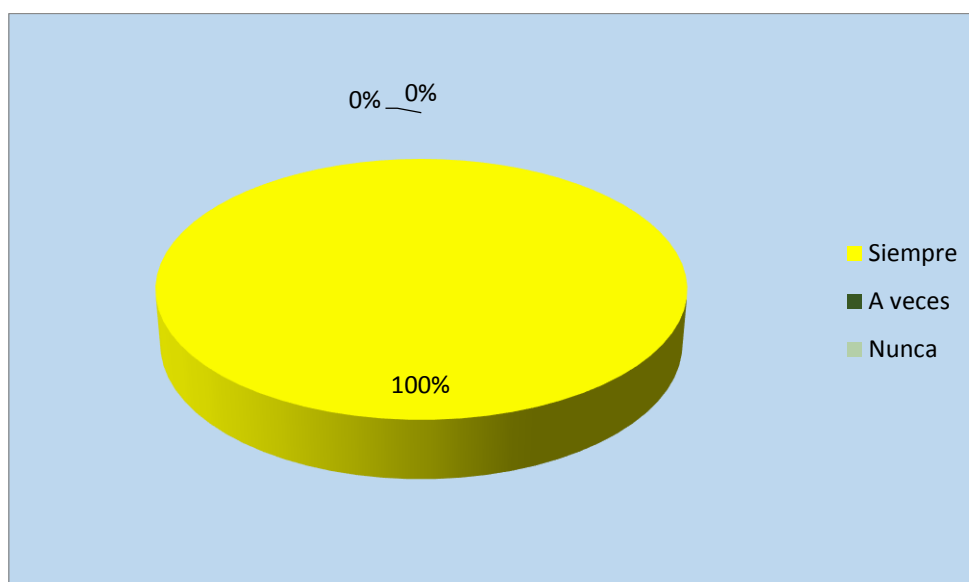
Pregunta N. 7: ¿En las clases de Ciencias Naturales organiza y planifica sistemáticamente su trabajo?

Tabla 8: Planificación de las clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 8: Planificación de las clases



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 14 que representan el 100% responden que siempre para las clases de Ciencias Naturales organizan y planifican sistemáticamente su trabajo; considerando que la planificación es un elemento esencial en el proceso didáctico, pero esta fase los docentes lo cumplen como mero requisito curricular y no como instrumento de orientación pedagógica.

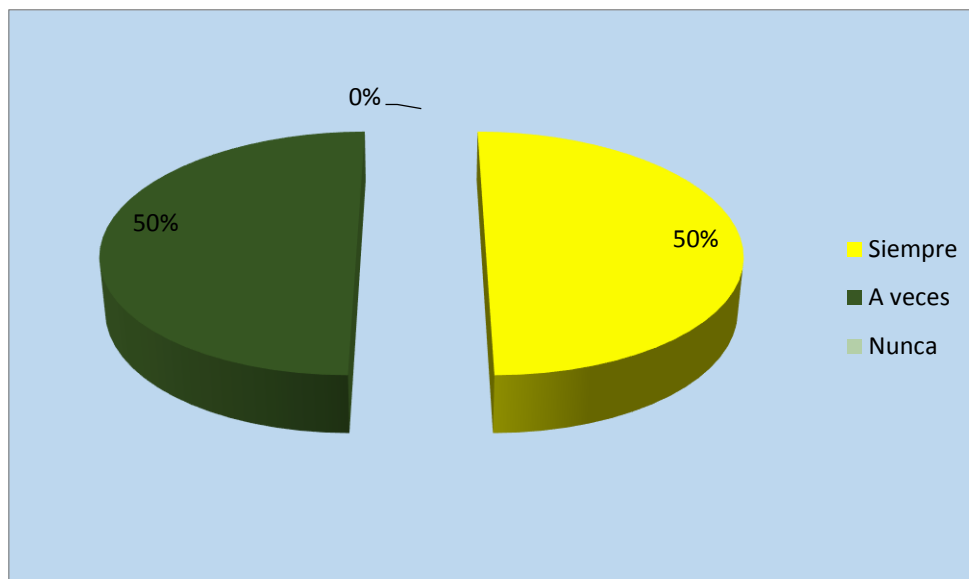
Pregunta N. 8: ¿En las horas de Ciencias Naturales al inicio del proceso da a conocer el objetivo del tema de clases?

Tabla 9: Declaración de objetivo de la clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	50%
A veces	7	50%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 9: Declaración de objetivo de la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 7 que representan el 50% responden que siempre en las horas de Ciencias Naturales al inicio del proceso da a conocer el objetivo del tema de clases, mientras tanto 7 docentes que son el 50% responden que a veces lo hacen; dar a conocer el objetivo de la clase es un elemento esencial del proceso didáctico, pues de esta actividad los estudiantes saben que se va alcanzar en esa nueva sesión de aprendizaje.

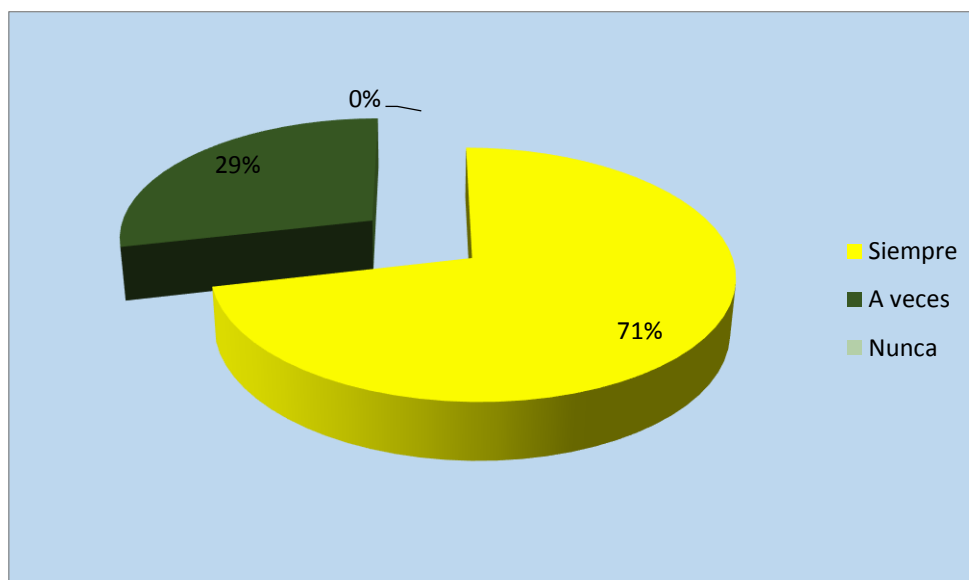
Pregunta N. 9: ¿Las estrategias metodológicas utilizadas usted en las clases de Ciencias Naturales son variadas e interesantes?

Tabla 10: Diversidad e interés de estrategias metodológicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	71%
A veces	4	29%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 10: Diversidad e interés de estrategias metodológicas



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 10 que representan el 71% responden que siempre las estrategias metodológicas utilizadas en las clases de Ciencias Naturales son variadas e interesantes, mientras tanto 4 docentes que son el 29% responden que a veces; en el áreas de ciencias es importante diversificar las estrategias didácticas y el proceso de aprendizaje, es imperativo dar al estudiante un rol activo en la construcción de su aprendizaje.

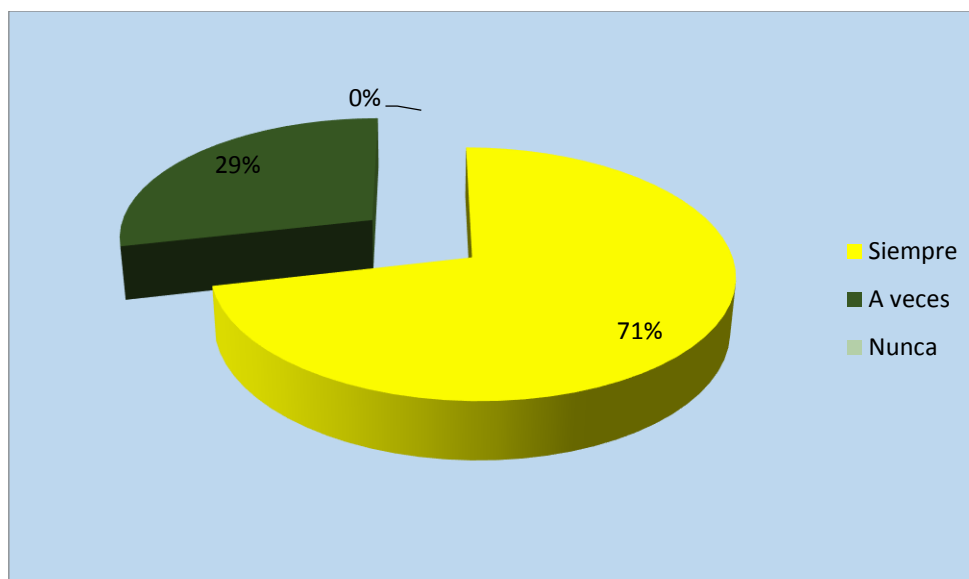
Pregunta N. 10: ¿A los estudiantes les gustan las clases de Ciencias Naturales porque aprenden y les entretienen?

Tabla 11: Gusto de las clases porque aprenden y se entretienen

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	71%
A veces	4	29%
Nunca	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 11: Gusto de las clases porque aprenden y se entretienen



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 14 docentes investigados 10 que representan el 71% responden que siempre las estrategias metodológicas utilizadas en las clases de Ciencias Naturales son variadas e interesantes, mientras tanto 4 docentes que son el 29% responden que a veces; en el áreas de ciencias es importante diversificar las estrategias didácticas y el proceso de aprendizaje, es imperativo dar al estudiante un rol activo en la construcción de su aprendizaje.

11.2. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

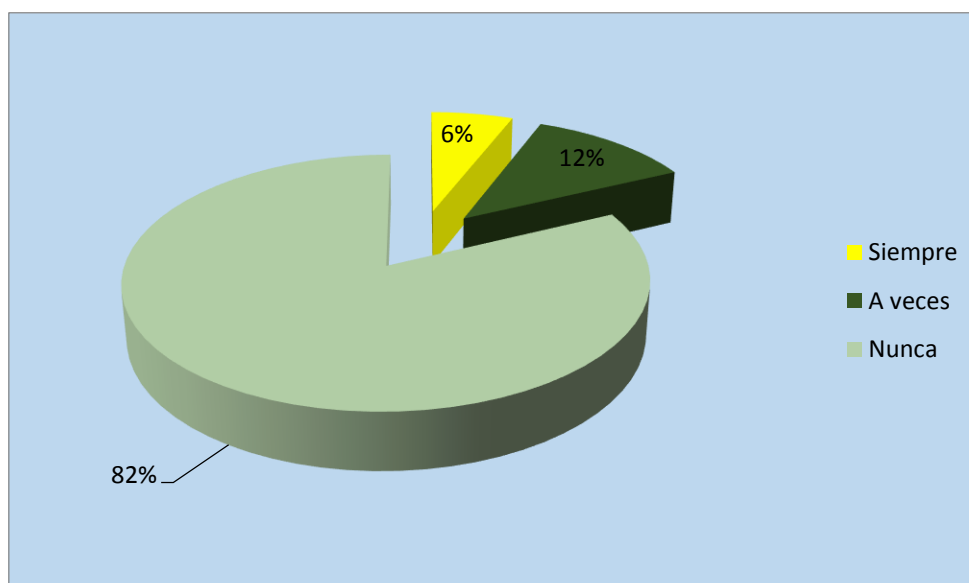
Pregunta N. 1: ¿El docente utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?

Tabla 12: Actividades recreativas al inicio de la clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	6%
A veces	8	12%
Nunca	55	82%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 12: Actividades recreativas al inicio de la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 4 que representan el 6% responden que siempre el docente utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales, 8 encuestados que son el 12% responden que solamente lo hacen a veces y 55 que representan el 82% responden que nunca; estos resultados evidencian que la mayoría de los docentes están descuidando un elemento esencial en la clase que es la motivación inicial.

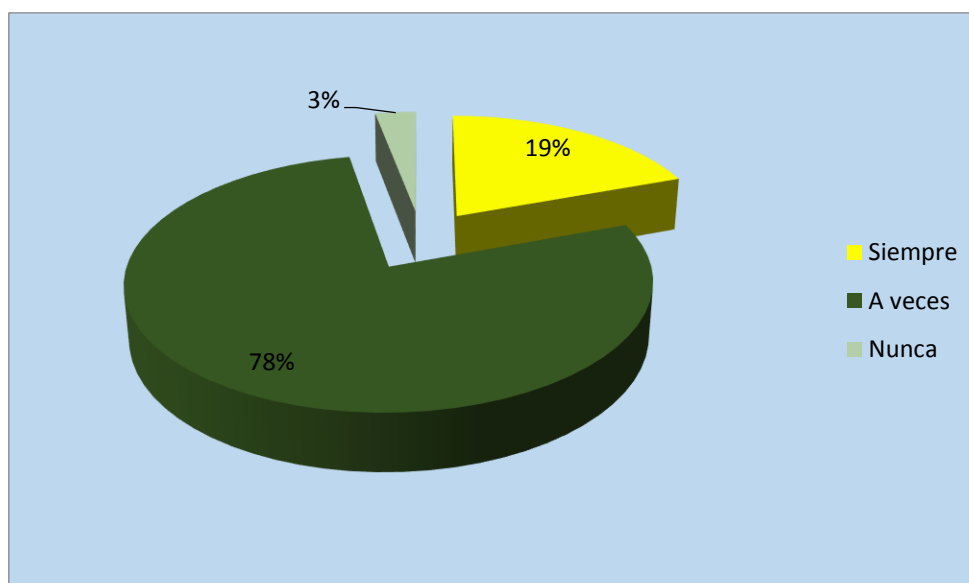
Pregunta N. 2: ¿Tu concentración y atención a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando el docente te hace jugar y participar?

Tabla 13: La concentración es mayor con el juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	19%
A veces	52	78%
Nunca	2	3%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 13: La concentración es mayor con el juego



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 13 que representan el 19% responden que siempre su concentración y atención a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando el docente te hace jugar y participar, 52 encuestados que son el 78% responden que a veces y 2 que representan el 3% responden que nunca; estos datos confirman la importancia de las actividades lúdicas para despertar el interés y captar la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

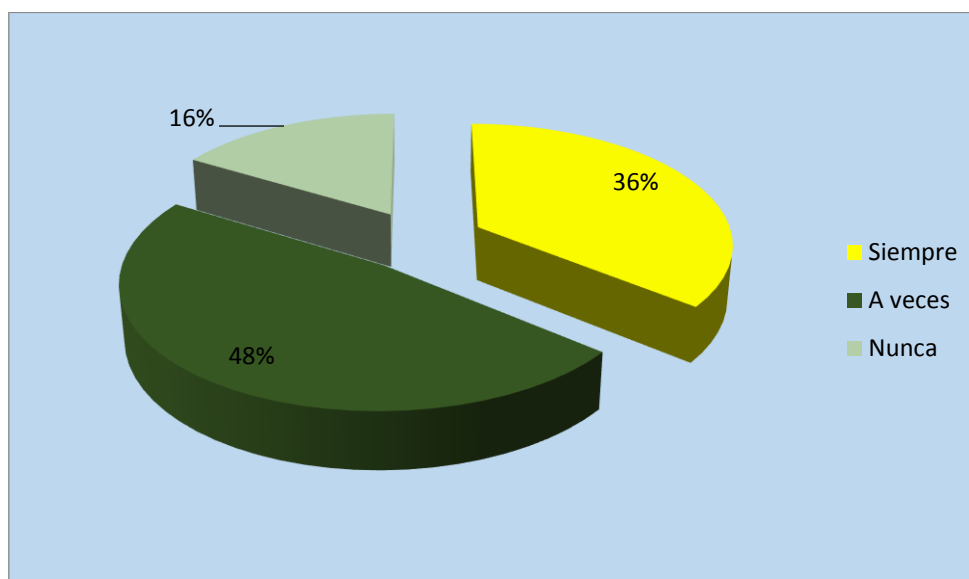
Pregunta N. 3: ¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales te enseñan nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas?

Tabla 14: Enseñanza de nuevos contenidos con actividades recreativas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	36%
A veces	32	48%
Nunca	11	16%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 14: Enseñanza de nuevos contenidos con actividades recreativas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 24 que representan el 36% responden que siempre en las clases de Ciencias Naturales les enseñan nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas, 32 encuestados que son el 48% responden que a veces y 11 que representan el 16% responden que nunca; estos resultados revelan que hay una concepción equivocada de las estrategias lúdicas únicamente como medio de motivación, cuando en realidad puede ser un gran aliado para la construcción y consolidación del nuevo conocimiento.

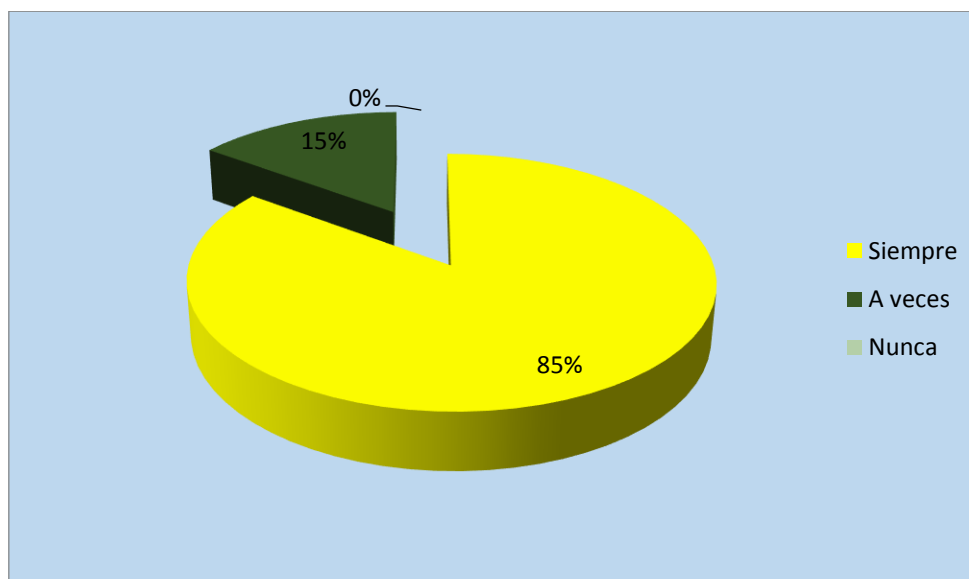
Pregunta N. 4: ¿Con que frecuencia el docente de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace preguntas para ver si han aprendido?

Tabla 15: Lectura de texto y desarrollo de talleres

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	85%
A veces	10	15%
Nunca	0	0%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 15: Lectura de texto y desarrollo de talleres



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 57 que representan el 85% responden que siempre el docente de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace preguntas para ver si han aprendido, 10 encuestados que son el 15% responden que a veces; resulta preocupante ver como el docente se ha hecho dependiente de un solo recurso didáctico para el proceso de aprendizaje, cuando en realidad hay varias estrategias participativas y motivadoras para el área de Ciencias Naturales.

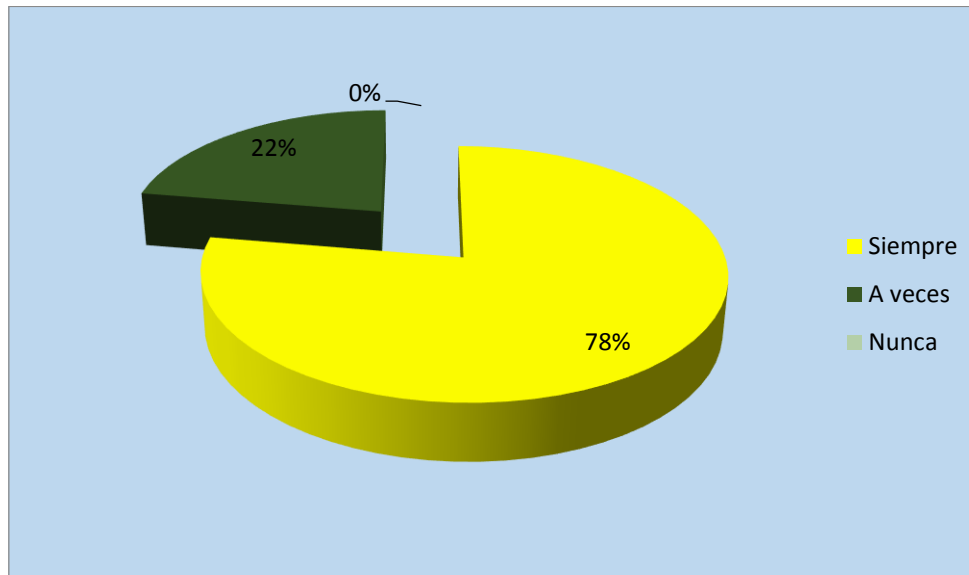
Pregunta N. 5: ¿Cuándo el docente realiza actividades recreativas en clase aprendes y no te olvidas?

Tabla 16: Actividades recreativas y aprendizaje permanente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	78%
A veces	15	22%
Nunca	0	0%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 16: Actividades recreativas y aprendizaje permanente



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 52 que representan el 78% responden que siempre que el docente realiza actividades recreativas en clase aprenden y se te olvidan, 15 encuestados que son el 22% responden que a veces; en estas circunstancias el juego logra que los estudiantes aprenden de manera significativa a través de sus desempeños auténticos.

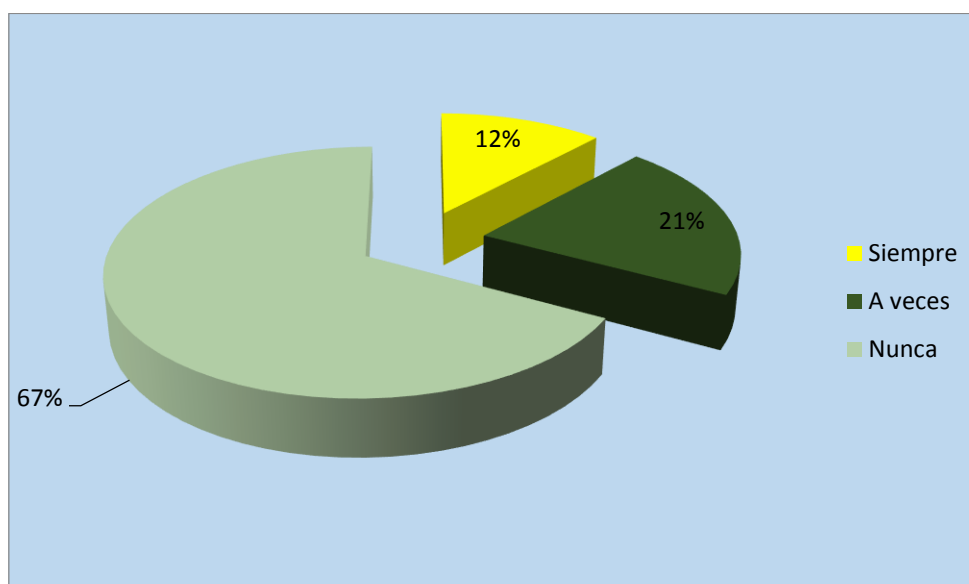
Pregunta N. 6: ¿El docente de Ciencias Naturales hace un recuento de la clase anterior y luego de la nueva clase les hace preguntas o actividades para ver si entendieron el tema tratado?

Tabla 17: Cumplimiento en la clase del ciclo del aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	12%
A veces	14	21%
Nunca	45	67%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 17: Cumplimiento en la clase del ciclo del aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 8 que representan el 12% responden que siempre el docente de Ciencias Naturales hace un recuento de la clase anterior y luego de la nueva clase les hace preguntas o actividades para ver si entendieron el tema tratado, 14 encuestados que son el 21% responden que a veces y 45 que representan el 67% responden que nunca; es sorprendente que la mayoría de docentes no cumplan el ciclo de aprendizaje en sus clases, de ahí que no deben ser alentadores los resultados del proceso didáctico .

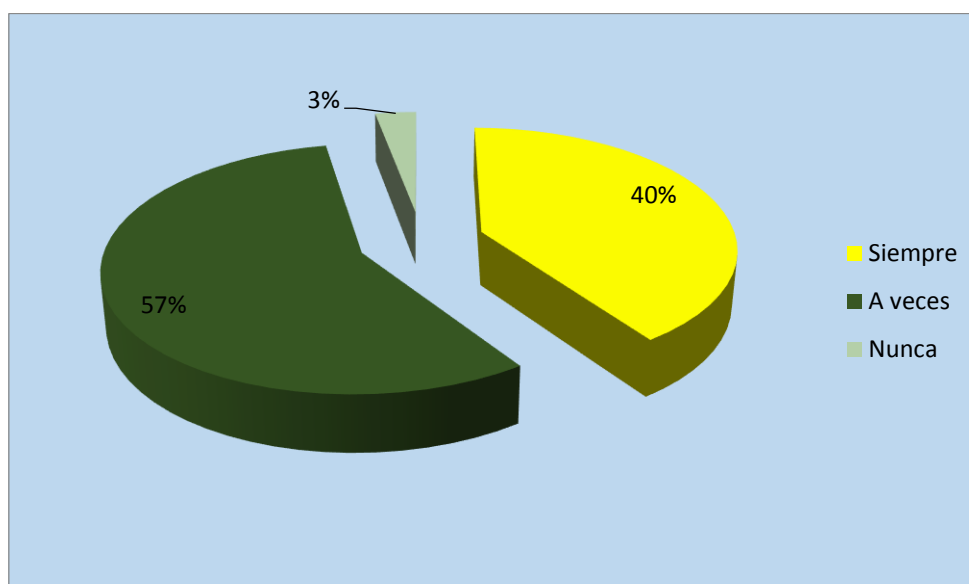
Pregunta N. 7: ¿El docente de Ciencias Naturales demuestra organización y planificación del trabajo en sus clases?

Tabla 18: El docente planifica las clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	40%
A veces	38	57%
Nunca	2	3%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 18: El docente planifica las clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 27 que representan el 40% responden que siempre el docente de Ciencias Naturales demuestra organización y planificación del trabajo en sus clases, 38 encuestados que son el 57% responden que a veces y 2 estudiantes que representan el 3% responden que nunca; el docente no debe ser producto de la improvisación, por el contrario debe tener la capacidad para organizar y programar las actividades de la clase de acuerdo a los objetivos de la asignatura y las destrezas a desarrollar en los estudiantes.

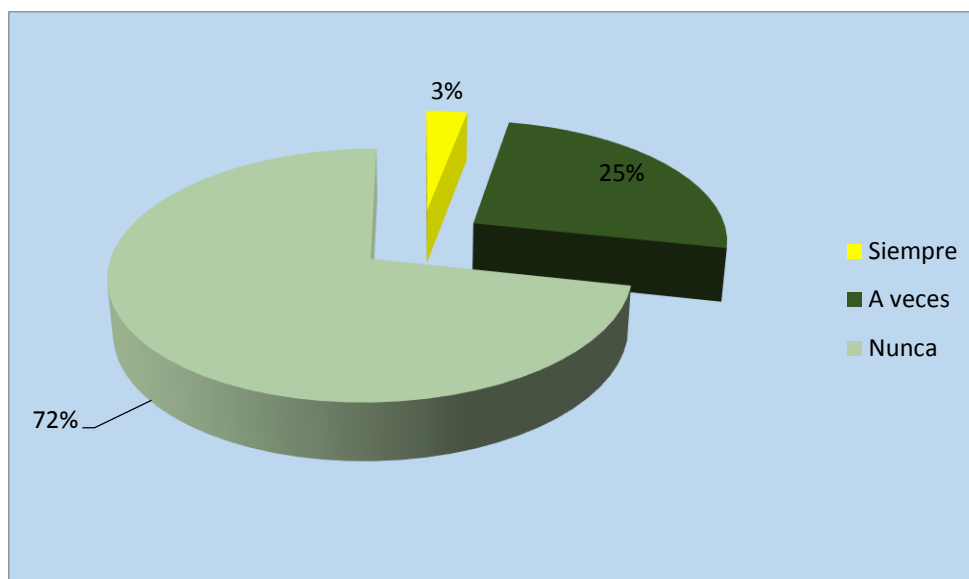
Pregunta N. 8: ¿El docente de Ciencias Naturales al inicio da a conocer el objetivo del tema de clases?

Tabla 19: El docente enuncia el objetivo de la clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	3%
A veces	17	25%
Nunca	48	72%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 19: El docente enuncia el objetivo de la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 2 que representan el 3% responden que siempre el docente de Ciencias Naturales al inicio da a conocer el objetivo del tema de clases, mientras que 17 encuestados que son el 25% responden que a veces y 48 estudiantes que representan el 72% responden que nunca; estos datos revelan que la mayoría de docentes están omitiendo un elemento esencial del proceso didáctico, es decir dar a conocer a sus estudiantes que se va a alcanzar al finalizar el proceso de la clase.

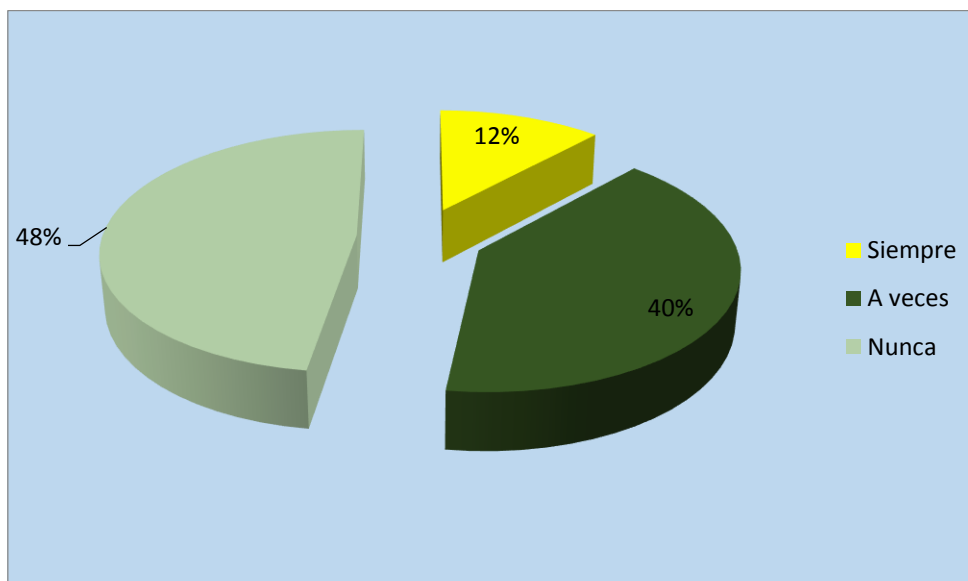
Pregunta N. 9: ¿Las formas de dar clases del docente de Ciencias Naturales son variadas e interesantes?

Tabla 20: El docente aplica variadas estrategias didácticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	12%
A veces	27	40%
Nunca	32	48%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 20: El docente aplica variadas estrategias didácticas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 8 que representan el 12% responden que siempre las formas de dar clases del docente de Ciencias Naturales son variadas e interesantes, mientras que 27 encuestados que son el 40% responden que a veces y 32 estudiantes que representan el 48% responden que nunca; no se puede esquematizar en una sola estrategia didáctica para las clases de ciencias, actualmente existen varias estrategias activas de aprendizaje muy útiles para esta área de estudio.

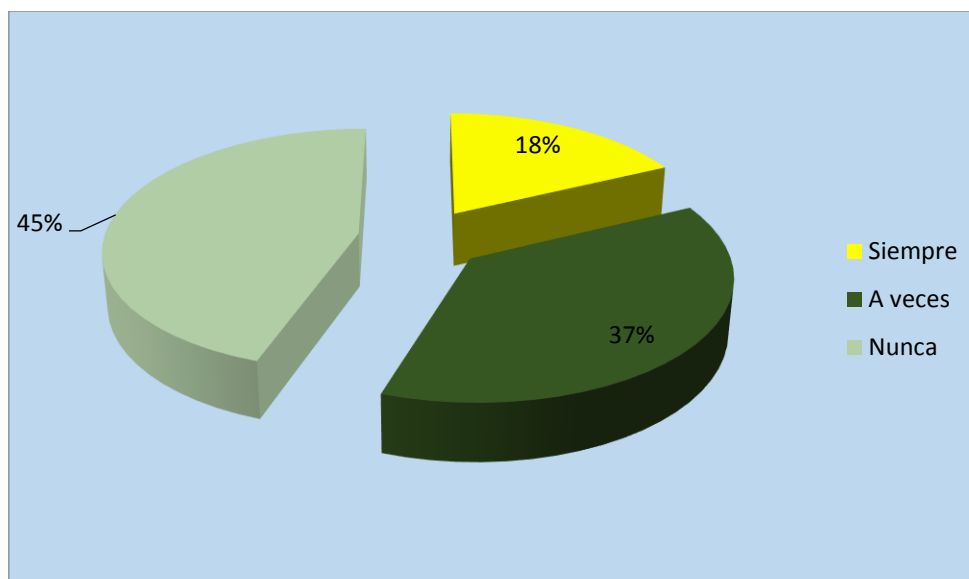
Pregunta N. 10: ¿Te gustan las clases de Ciencias Naturales porque aprendes y te entretienen?

Tabla 21: Gusto por las clases de Ciencias Naturales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	18%
A veces	25	37%
Nunca	30	45%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Gráfico 21: Gusto por las clases de Ciencias Naturales



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”

Análisis y discusión.- De los 67 estudiantes investigados 12 que representan el 18% responden que siempre les gusta las clases de Ciencias Naturales porque aprenden y se entretienen, mientras que 25 encuestados que son el 37% responden que a veces y 30 estudiantes que representan el 45% responden que nunca; la apreciación de la mayor parte de estudiantes es que no les gusta las clases de ciencias y la causa directa está en la manera de abordar estas clases desde la gestión de los docentes en el aula.

12. IMPACTOS

En consideración al nivel descriptivo de la investigación, en donde el propósito terminal del estudio fue realizar un diagnóstico del uso de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales, este proyecto presenta una propuesta de intervención para superar el problema de investigación; por lo tanto servirá como generador de impactos en el orden social, pedagógico y educativo, al dar el respectivo seguimiento en futuras investigaciones.

13. PRESUPUESTO

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR POR U. EN DÓLARES	VALOR TOTAL EN DÓLARES
Equipos			
Internet por horas	40	0.60	24,00
Flash Memory	3	8.00	24,00
Transporte y salida de campo			
Pasajes	40	5.00	200,00
Alimentación	20	2.00	40,00
Materiales y suministros			
Impresiones	500	0.10	50,00
Esferos	4	0.50	2,00
Anillados	8	1.00	8,00
Empastados	2	15.00	30,00
Material Bibliográfico			
Fotocopias	500	0.05	2,50
Gastos Varios			
Comunicación, Recargas	4	5.00	20,00
Sub Total			400,50
10% de imprevistos			40,05
TOTAL			440,55

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Las estrategias lúdicas constituyen un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo, tienen como sustento la diversión en las clases, un aspecto que debe tomar en cuenta todo docente, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, es un vehículo eficaz que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos.
- Los resultados de la investigación evidencian que los docentes de la institución objeto de estudio, poco utilizan las actividades lúdicas para motivar al inicio de la clase a los estudiantes, descuidando un elemento esencial del proceso enseñanza aprendizaje, para cautivar la atención y mantener el interés durante toda la sesión de trabajo.
- Es generalizado el criterio de los docentes que el juego solo es una fuente de motivación para iniciar un proceso de clase, desconociendo el valor trascendental de la lúdica y recreación para todas las actividades planificadas en una sesión de aprendizaje desde la anticipación, construcción y consolidación del conocimiento.
- Los docentes están reduciendo todas sus actividades de enseñanza en el aula a seguir el texto de la asignatura, se han encasillado en este medio como el único recurso didáctico, dejando a un lado su creatividad, las expectativas, intereses y estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Recomendaciones

- Las autoridades institucionales deben planificar talleres de capacitación e intercambio de experiencias en estrategias lúdico pedagógicas para la enseñanza en cada una de las áreas de estudio del currículo y particularmente para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

- Los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” deben establecer en su planificación microcurricular actividades recreativas de motivación como vínculo directo para despertar la simpatía, el interés, la concentración y atención permanente de los estudiantes a lo largo de toda la sesión de aprendizaje.
- Es importante que los docentes desarrollen actividades lúdicas en todos los momentos del ciclo del aprendizaje, es decir en la anticipación, construcción y consolidación del conocimiento, para ello deben organizar previamente las actividades, el tiempo y los recursos a utilizarse.
- Se debe cambiar de mentalidad a directivos y docentes para descartar el cumplimiento vertical de todas las actividades y contenidos del libro, entender que el propósito fundamental de la educación es aportar desde cada área de estudio para alcanzar un perfil de egreso de los estudiantes con un cúmulo de destrezas, habilidades y competencias útiles para la vida.

15. BIBLIOGRAFÍA

- Chacón, P. (Julio-Diciembre de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Nueva Aula Abierta*, Vol. 5(Nº 16), pp. 1-16.
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona, España: Herder.
- De la Torre, S. (1993). *Didáctica y currículo. Bases y componentes del proceso formativo*. Madrid, España: Dykinson.
- Dinello, R. (2007). *Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. Editorial Grupo Magro.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juárez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Escudero, J. (1981). *Modelos didácticos*. Barcelona, España: Oikos-Tau.
- Fernández Huerta, J. (1973). Aceptaciones y divisiones de la Didáctica. *Enciclopedia de Didáctica Aplicada*, Vol. 1, pp. 20-30.
- Fonseca, M., & Aguaded, J. (2007). *Enseñar en la universidad. Experiencias y propuestas de docencia universitaria*. La Coruña, España: Netbiblo.
- Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática*. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kayros, S. A.
- Jiménez, A., Dinello, R., & Alvarado, P. (. (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

- Jimenez, R. (1998). *Metodología de la Investigación. Elementos Básicos para la Investigación Clínica*. La Habana, : Editorial Ciencias Médicas.
- Mallart, J. (2000). Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje. *Revista Española de Pedagogía*, pp. 417-438.
- Martínez, M. (2006). La investigación Cualitativa, Síntesis Conceptual. *REVISTA IIPSI, VOL. 9(N° 1)*, pp. 123-146.
- Mattos, L. (1963). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Minerva, C. (octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. *Educere, la Revista Venezolana de Educación*, vol. 6(núm. 19), pp. 289-296.
- Ministerio de Educación. (2013). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: MEC.
- Muelas. (2013). *Influencia de la variable de personalidad en el*. Logroño: Universidad de Rioja.
- Pervin. (1978). *Personalidad, teoría, diagnóstico e investigación*. Bilbao: Española.
- Riva, A. (2009). “*Cómo estimular el aprendizaje*”. Barcelona, España: Editorial Océano.
- Romero, F. (2000). *Diseño metodológico* (I ed.). Mexico, Mexico.
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Torres, H., & Girón, D. (2009). *Didáctica general*. San José, Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- Velazco, M., & Mosquera. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Santiago de Chile, Chile: PAIEP.

Zabala, M. (1990). "Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento. En A. Medina, & M. Sevillano, *Didáctica. Adaptación* (págs. pp. 85-220). Madrid, España: UNED.

16. ANEXOS

ANEXO 1

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES

Variable Independiente: Estrategias lúdicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnica e instrumento
<p>Las estrategias lúdicas son atractivas y motivadoras, captan la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Motivadora 	Interés	<p>¿El docente utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	Encuesta - cuestionario
	<ul style="list-style-type: none"> Atención 	Concentración	<p>¿Tu concentración y atención a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando el docente te hace jugar y participar?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo 	Proceso didáctico	<p>¿Con qué frecuencia en las clases de Ciencias Naturales te enseñan nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción del conocimiento 	<p>Memorístico</p> <p>Significativo</p>	<p>¿Con frecuencia el docente de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace preguntas para ver si han aprendido?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p> <p>¿Cuándo el docente realiza actividades recreativas en clase aprendes y no te olvidas?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>

Variable Dependiente: Proceso enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnica e instrumento
<p>El proceso de enseñanza aprendizaje también conocido como el acto didáctico, en un proceso secuencial de actividades que toman tanto el docente como el estudiante para alcanzar los objetivos específicos de cada uno, es decir el objetivo de enseñar que tiene el profesor como el objetivo de aprender del alumno.</p>	Proceso secuencial	Ciclo del aprendizaje	<p>¿El docente de CCNN motiva, indaga los conocimientos previos, desarrolla el nuevo conocimiento y refuerza el nuevo aprendizaje?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	Encuesta – cuestionario
	Actividades	Planificación	<p>¿El docente de CCNN demuestra organización y planificación del trabajo en sus clases?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	
	Objetivos	Enunciación del objetivo de la clase	<p>¿El docente de CCNN al inicio da a conocer el objetivo del tema de clases?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	
	Enseñar	Estrategias	<p>¿Las estrategias utilizadas por el docente de CCNN son variadas e interesantes?</p> <p>a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	
	Aprender	Interés	¿Te gustan las	

			clases de CCNN porque aprendes y te entretienen? a) Siempre b) A veces c) Nunca	
--	--	--	--	--

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“MANUEL GONZALO ALBÁN RUMAZO”

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018.

Instrucciones: A la pregunta que se le formula responda con toda objetividad argumentando su respuesta.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
1	¿Utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
2	¿La concentración y atención de los estudiantes a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando les hace jugar y participar?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
3	¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales les enseña nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
4	¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace responder los talleres para ver si han aprendido?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
5	¿Cuándo realiza actividades recreativas en clase de CCNN los estudiantes aprenden y no se olvidan?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
6	¿En sus clases de CCNN motiva, indaga los conocimientos previos, desarrolla el nuevo	Siempre	
		A veces	

	conocimiento y refuerza el nuevo aprendizaje?	Nunca	
7	¿En las clases de CCNN organiza y planifica sistemáticamente su trabajo?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
8	¿En las horas de CCNN al inicio del proceso da a conocer el objetivo del tema de clases?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
9	¿Las estrategias metodológicas utilizadas por usted en las clases de CCNN son variadas e interesantes?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
10	¿A los estudiantes les gustan las clases de CCNN porque aprenden y les entretienen?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	

ANEXO 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“MANUEL GONZALO ALBÁN RUMAZO”

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán Rumazo” en el año lectivo 2017-2018.

Instrucciones: Por favor responda con toda sinceridad marcando con una X en una sola alternativa de las preguntas que se le plantea.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
1	¿El docente utiliza juegos o actividades recreativas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
2	¿Tu concentración y atención a las clases de Ciencias Naturales es mayor cuando el docente te hace jugar y participar?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
3	¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales te enseñan nuevos contenidos a través de juegos y actividades recreativas?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
4	¿Con que frecuencia el docente de Ciencias Naturales les hace leer el texto y les hace preguntas para ver si han aprendido?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
5	¿Cuándo el docente realiza actividades recreativas en clase aprendes y no te olvidas?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
6	¿El docente de CCNN hace un recuento de clase anterior antes de empezar el nuevo tema y al finalizar la clase te hace preguntas o actividades para ver si aprendiste?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	

7	¿El docente de CCNN demuestra organización y planificación del trabajo en sus clases?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
8	¿El docente de CCNN al inicio da a conocer el objetivo del tema de clases?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
9	¿Las estrategias utilizadas por el docente de CCNN son variadas e interesantes?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
10	¿Te gustan las clases de CCNN porque aprendes y te entretienen?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	

CURRÍCULO VITAE



DATOS PERSONALES:

NOMBRES Y APELLIDOS: OLMOS CAISAGUANO CRISTIAN JAVIER
FECHA DE NACIMIENTO: 15 DE FEBRERO DE 1989
CI: 0503195307
ESTADO CIVIL: CASADO
DIRECCIÓN: CIUDADELA VICENTE LEÓN
TELÉFONO: 0987192446 / 032723490
CORREO ELECTRÓNICO: cristianolmos@rocketmail.com

DATOS ACADÉMICOS:

SUPERIOR: INSTITUTO SUPERIOR BELISARIO QUEVEDO
PROFESOR DE EDUCACIÓN BÁSICA
SECUNDARIA COLEGIO EXPERIMENTAL PROVINCIA DE COTOPAXI
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
ESTUDIOS SOCIALES
PRIMARIA: ESCUELA PEDRO VICENTE MALDONADO

EXPERIENCIA LABORAL:

UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL GONZALO ALBÁN RUMAZO”
UNIDAD EDUCATIVA “JUAN LEON MERA”
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DOCE DE FEBRERO”
UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ”
UNIDAD EDUCATIVA LICEO POLICIAL “MILTON BORJA”
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CÉSAR DAVILA ANDRADE”
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRIMERO DE MAYO”
ESCUELA FISCAL MIXTA “JUNA MANUEL LASSO”

REFERENCIAS:

PROF. OLGA MAIGUA	CEL: 0995494129
PROF. ELSA SAILEMA	CEL: 0987846894
LIC. CLARA CAISAGUANO	CEL: 0987397902

CURRÍCULO VITAE



DATOS PERSONALES:

NOMBRES Y APELLIDOS: SAILEMA LEÓN ELSA JEANETH
FECHA DE NACIMIENTO: 29 DE ABRIL DE 1986
CI: 0503274284
ESTADO CIVIL: CASADA
DIRECCIÓN: CIUDADELA VICENTE LEÓN
TELÉFONO: 0979061442 / 032725190
CORREO ELECTRÓNICO: [sailemaelsa@gmail.com](mailto:saillemaelsa@gmail.com)

DATOS ACADÉMICOS:

SUPERIOR: INSTITUTO SUPERIOR BELISARIO QUEVEDO
PROFESOR DE EDUCACIÓN BÁSICA
SECUNDARIA COLEGIO EXPERIMENTAL PROVINCIA DE COTOPAXI
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN ESTUDIOS SOCIALES
PRIMARIA: ESCUELA PEDRO VICENTE MALDONADO

EXPERIENCIA LABORAL:

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “PRÍNCIPE CACHA”
UNIDAD EDUCATIVA LICEO POLICIAL “MILTON BORJA”
UNIDAD EDUCATIVA “CORONEL HÉCTOR ESPINOSA”
ESCUELA “JORGE GASSET”
PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DEL MINISTERIO DE EDUCACION

REFERENCIAS:

PROF. CRISTIAN OLMOS	CEL: 0987192446
PROF. OLGA MAIGUA	CEL: 0995494129
LIC. ANA OLMOS	CEL: 0984665998
LIC. CLARA CAISAGUANO	CEL: 0987397902

CURRÍCULO VITAE



DATOS PERSONALES:

NOMBRES Y APELLIDOS: JOSÉ NICOLÁS BARBOSA ZAPATA
FECHA DE NACIMIENTO: 1971 – 03 - 15
CEDULA DE CIUDADANÍA: 050188661-8
ESTADO CIVIL: DIVORCIADO
NÚMEROS TELEFÓNICOS: 092 999888 / 032 805149
E-MAIL: jose.barbosaz@utc.edu.ec

DATOS ACADÉMICOS:

NIVEL PRIMARIO: Escuela “Isidro Ayora”
NIVEL SECUNDARIO: Instituto Tecnológico “Vicente León”
NIVEL SUPERIOR: Universidad Central del Ecuador
NIVEL SUPERIOR: Instituto Tecnológico “Vicente León”
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Ambato

TÍTULOS:

PREGRADO: Lic. En CC.EE. Especialidad Cultura Física. (1997)
PREGRADO: Tecnólogo Programador de Sistemas. (2000)
POSGRADO: Magister en CC.EE. Mención Planeamiento y Administración Educativa. (2 007)
POSGRADO: Magister en Cultura Física y Entrenamiento deportivo (2016)

EXPERIENCIA LABORAL:

ESCUELA PEDRO LUIS CALERO, QUITO	1 AÑO
COLEGIO UNIVERSITARIO MANUEL MARÍA SÁNCHEZ, QUITO	1 AÑO
ESCUELA SAN JOSÉ DE LA PROVIDENCIA, QUITO	1 AÑO
ESCUELA SAN JOSÉ LA SALLE, LATACUNGA	9 AÑOS
UNIDAD EDUCATIVA CENTRO DE REFORMA INTEGRAL	3 AÑOS
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR VICENTE LEÓN, LATACUNGA	12 AÑOS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	13 AÑOS

